「キューティハニー」ほかFXタイトル発表一挙13本!!
590YEN
平成6年10月1日発行(毎月1回1日発行)第7巻第10号(通巻71号)平成元年10月2日第3種郵便物認可
PC Engine FAN
1994 10 OCTOBER
追跡レポート
『卒業II』どうなる18禁グラフィック!?
実践攻略
誕生 デビュー
新作情報
まーじゃんファッション物語
サークIII
マッドストーカー
バステッド
ブラッド・ギア
スタートリング・オデッセイII
話題作追っかけ特報
愛・超兄貴
アルナムの牙
銀河お嬢様伝説ユナ2ほか
徹底検証
『餓狼伝説SPECIAL』の
移植は完璧か?
特別付録
女神天国 電撃 攻略ガイドブック

NEC

もうすぐ逢える、あの女神たちに。

主題歌「パラダイス」「森口博子」が熱唱！

国民的アイドル、森口博子さんが女神天国用に制作されたオリジナル主題歌「パラダイス」を歌います。老若男女と幅広く人気のある森口博子さんの新曲が聞けるのは、この1本だけです。

ルルベル
声・横山智佐
「銀河お嬢様伝説ユナ」のユナ役で有名。

ジュリアナ
声・冬馬由美
大ヒット作「エメラルドドラゴン」のファルナ役が好評。

ステイシア
声・井上喜久子
OVA「ああっ女神さまっ」のベルダンディーを担当。

リリス
声・國府田マリ子
TVアニメ「GS美神」のおキヌ役で人気急上昇。

主人公 リンリン
声・三石琴乃
このゲームの主人公。「美少女戦士セーラームーン」で大人気。

SUPER CD·ROM² SYSTEM
HE system

約5万通りの魅惑のコスプレシステム！

業界初のコスプレシステムにより、プレイヤーの好みにあったキャラクターでゲームが楽しめます。さらに、女神さまとコスチュームの相性があうと、ごほうびに素敵なグラフィックが見れます。これでもう、キミは女神のト・リ・コ！

女神天国
MEGAMI PARADISE

PCエンジン スーパーCD·ROM²ソフト

9月30日(金)発売予定/希望小売価格7,800円(税別)

29,800円。うれしい6ボタンパッド。

MONTHLY PC Engine FAN

1994 10
OCTOBER

CONTENTS

緊急速報 「FX」追加タイトル浮上 …………12

バトルヒート／TEAM INNOCENT／卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション／キューティーハニー／ペブルビーチの波濤／マスターズ／リターン・トゥ・ゾークほか

追跡レポート …………16

PCエンジン版 『卒業 Ⅱ』どうなる18禁グラフィック

パソコン版はじつは18禁ソフト。果たしてそのままのグラフィックで家庭用ゲーム機であるPCエンジンへ移植できるのか！ 18禁 指定はどうやって下されるのかをレポート！

徹底検証 …………20

『餓狼伝説SPECIAL』の移植は完璧か？

NEO・GEO版と比較してPCエンジン版の移植度を徹底検証する。果たして完璧か!?

実践攻略 誕生 デビュー …………47

今月は目的別に攻略法を伝授。先月号の攻略と併せて使うとさらに効果が得られます♡

銀河お嬢様伝説ユナ2 …………26
愛・超兄貴 …………28
アルナムの牙 獣族十二神徒伝説 …………30
メタルエンジェル2 …………32
姐 …………34
電脳天使 デジタルアンジュ …………35
レニーブラスター …………36

新作情報

サークⅢ …………66
バステッド …………70
スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争 …………74
ブラッド・ギア …………78
まーじゃんファッション物語 …………80
マッドストーカー フルメタルフォース …………82

超新作速報

美少女戦士セーラームーンCollection …………94
Linda³ …………96
ファイプロ女子憧夢超女大戦 全女vs JWP …………96

まな
愛の日記♡

まだちょっと暑い日が続いてるけど、もう秋ですね。秋と言えばスポーツの秋!?
お友達に借りたビデオの「エースをねらえ！」に触発されてテニスに夢中なの。ヘアスタイルも、お蝶夫人(わかるかな？)で決めてみたわ！ 愛ってとりあえず形から入るのよね(笑)。今、愛は燃えてます!!

COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK
●CG／小林功一郎
●デザイン／川田博

＜発売＞株式会社徳間書店 ＜編集・発行＞徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人兼編集人／山森尚 ●副編集長／高島寿洋 ●編集委員／村田憲生 ●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭 ＜編集＞●スタッフ／〔東京〕伊藤明照・豊田恵・鳴澤猛司〔仙台〕石塚宏治・佐藤和広・千田誠行・福島純一 ●アシスタント／〔東京〕相崎勝保・青木基至・石原貴子・大野哲次・片川直哉・木村敬一・橋本愛美・福岡雅司・前田健志〔仙台〕大石美智子・大友順・佐藤浩子・鈴木享子・中鉢ゆき子 ＜広告＞●部長／和田秀実 ●スタッフ／加藤千香子・田中聡 ＜販売＞●部長／遠藤剛 ●スタッフ／石井基之 ●アシスタント／吉野なおみ ＜製作管理＞●室長／杉山実 ●アシスタント／佐藤理恵 ＜校閲＞●室長／山田政彦 ＜デザイン＞●AD／川田博 ●スタッフ／〔仙台〕鈴木徳房 ●アシスタント／〔仙台〕今村奈緒美・板橋里佳 ＜協力＞●校閲／笠原紀彦 ●編集／安藤美保 ●写真／浜野忠夫 ●デザイン／アドバンス・伊藤デザイン室・カワタヒロシデザインルーム・K'S工房・ミニズ ●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・ターゲット・有限会社湯目写植工芸 ●印刷／大日本印刷株式会社

※本誌掲載の画面写真は、スペック内の開発状況が100%となっているもの以外は開発中のものを掲載しています。

特別付録

電撃PCエンジンで掲載中の人気読者参加ゲームが原作。終盤近くまで着せ替えまくりで攻略

女神天国電撃攻略ガイドブック

魔導倶楽部 Vol. 2……86

『魔導物語1』の最新情報満載。今月は魔導4コマ月間賞を発表。引き続き魔導4コマまんがを募集するぞ！

COMICS

魔導物語 ルルーの大奮闘篇 第3回——84

READER'S LAND——39
インフォスクラム——55
PC ENGINE DATA BANK——60
読者プレゼント——62
移植の泉——88
UL-TECH Wonder Land——90
新作発売カレンダー——97

GAME INDEX

●PCエンジン●

愛・超兄貴……28
アドヴァンストV.G.……91
姐……34
アルナムの牙　獣族十二神徒伝説……30
餓狼伝説SPECIAL……20
銀河お嬢様伝説ユナ2……26
クイズアベニューIII……36
GS美神……90、91
KO世紀ビースト三獣士 ガイア復活　完結編……92
サークIII……66
3×3EYES　三只眼變成……91
スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争……74
卒業II　ネオ・ジェネレーション……16
誕生　デビュー……47
電脳天使　デジタルアンジュ……35
ときめきメモリアル……92、93
ネオ・ネクタリス……93
バスティール2……92
バステッド……70
初恋物語……93
美少女戦士セーラームーン……91
美少女戦士セーラームーン Collection……94
ファイプロ女子憧夢超女大戦 全女 vs JWP……96
ぷよぷよCD……93
ブラッド・ギア……78
まーじゃん ファッション物語……80
マッドストーカー フルメタルフォース……82
魔導物語1(仮称)……86
女神天国……付録
メタルエンジェル2……32
Linda³……96

●PC-FX●

キューティーハニー(仮称)……14
女子プロレス(仮称)……15
卒業IIFX……13
TEAM INNOCENT……13
パチンコ(仮称)……15
バトルヒート……13
ペブルビーチの波濤(仮称)……14
麻雀(仮称)……15
麻雀(仮称)……15
マスターズ(仮称)……14
野球(仮称)……15
リターン・トゥ・ゾーク(仮称)……14
レーシング(仮称)……15

スペック表の見方

❶媒体　HuはHuカード、CDはCD-ROM、FX-CDはPC-FXのCD-ROMです。
❷対応機種（容量）　Huカード、CD-ROM、PC-FXのそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
❸メーカー名　原則として発売元のメーカー名を示します。
❹発売予定日　この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
❺予定価格　メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
❻ジャンル　編集部で判断したソフトの種別を示します。
❼継続機能　ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
❽その他　ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
❾開発状況　ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。
※メモリベース128やセーブくん、PCエンジンマウス、6ボタンパッドなどに対応しているが、それ自体がなくてもゲームをプレイする際に支障をきたさない場合はスペック内に記載していません。

●ウル技に関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する問い合わせは
☎03-3459-8011
読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜～金曜の午後4時から6時の間、上記の番号で受けています。質問は本誌に関することのみで、ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。

みんな、とっても
アルナムの牙
獣族十二神徒伝説
今秋発売予定　予価8,300円(税別)

ありがとう。

この紙面に掲載したイラスト、寄せ書き、写真の数々………。《'94東京おもちゃショー》に来てくれた、たくさんの人達が残していってくれたもの、そして、ライトスタッフに寄せられた『アルナムの牙～獣族十二神徒伝説～』への期待の葉書達なんです。

'94東京おもちゃショー レポート

前日、午前2時から並んでくれた人。

開館から閉館まで、ずっと『アルナム～』のブースにいてくれた人。

家で一生懸命、イラストを描いて持ち込んでくれた人。

木村明広先生にシャツの背中にイラストを描かれても、平気で電車に乗って帰った人。

そして、

最後の最後まで、ずっと盛り上がってくれた人達……。

大混雑の暑い中、一生懸命応援してくれたみんなに励まされて、スタッフ一同も疲れを忘れて頑張りました。

本当にありがとう。木村明広先生をはじめ、スタッフが全力を尽くして、現在、開発が着々と進行しています。

どうか、期待していて下さいネ!!

ライトスタッフは、ユーザーの皆様に育てられてきたソフトハウスです。

RS 株式会社 ライト スタッフ 〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：03-3772-5073（ライトスタッフの最新情報をお知らせしています）

Victor

蒼茫、そして遺産(レガシー)。

ALSHARK

広大な宇宙の7つの星系に点在する20余の惑星。主人公シオンと仲間たちが繰り広げる数々のドラマ。
大ヒットしたパソコン版からさらに描き加えられた美しいグラフィックスと、豪華声優陣による迫真の演技で蘇る感動巨篇。

発売元:ビクター エンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
ADVANCED
V.G.
ヴァリアブル・ジオ
いまの世の中、
カワイイだけじゃ生きて行けない！
期待の本格対戦型ハードコアACT遂に登場！
●パソコン版のビッグタイトルが遂にPCエンジン版へ超移植完了！●パソコン画面を大暴れした美少女キャラ6人に、新しくオリジナルキャラ3人を追加●ひとまわり大きくなったキャラ。より速くよりスムーズに繰り出される技でさらにエキサイト●キャラクターデザイン木村貴宏氏（アニメアール:ダーティペア・FLASH）●松崎健一氏（機動戦士ガンダム・超時空要塞マクロス）シナリオによるストーリーモードを用意●総勢14名の豪華声優陣が共演●OVA、TVアニメを越えた、本格的対戦ACTゲームなのだ●2P対戦や、同キャラ対戦も楽しめるぞ
SUPER CD·ROM² SYSTEM
PC Engine
お待せしました!!
9/2(金)再販開始！
ご予約は最寄の販売店でお早目に!!
PCエンジンスーパーCD·ROM²専用
好評発売中 価格8,800円（税別）
企画・販売/株式会社テイジイエル販売 〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号高栄松ヶ枝ビル TEL06(353)0651
開発/有限会社戯画 〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号高栄松ヶ枝ビル TEL06(352)6873

登場人物&豪華声優陣
フォルシーニア：天野由梨
タレアリデル：松下美由紀
エインデベル：椎名へきる
リアムローダ：岡本麻弥
英貴也：細井治
メルキュール：野上ゆかな
ミリネール：荒木香恵
フォル2／
アクエリュース：兵藤まこ
岡田馨子：水沢潤
川崎真理：鷹森淑乃
風見双葉：雪絵れな
名木田先生：伊藤美紀
ラオール：檜山修之
リガルード神：西村知道
SUPER CD·ROM² SYSTEM
マウス 対応
PCエンジン スーパーCD-ROM²専用 PCエンジンマウス対応 バックアップメモリー対応
電脳天使
〜デジタルアンジュ〜
天・使・降・臨！
忘れないで下さいね
あなたの天使がいることを
今秋発売予定 予価7,800円（税別）
愛の天使フォルシーニア
（声優：天野由梨）が歌う
主題歌『アンジュの想い』
脚本／ゲームデザイン：古雅ちはや イラスト／原画：まみやなつき
制作・発売／徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL03-3578-0291
販売／㈱徳間ジャパンコミュニケーションズ 〒105 東京都港区西新橋1-17-16 TEL03-3591-9163
TOKUMA/SHOTEN INTERMEDIA INC.
©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.／NEWS INC.

"愛してるって、いってください"

とってもリアリティがあって、瑠衣が私に似ている所がたくさんあって楽しめました。感想を聞かせてね。

水樹瑠衣：吉田古奈美

内容が細かくて深くて……夢の中のシーンは、朋美がひと味違って楽しかったです。素敵な初恋をしてね。

片桐朋美：井上喜久子

海岸シーンのちょっといけずな理紗ちゃんがプリティ。ダメでもあきらめずに何度もチャレンジしてほしいな。

城島理紗：椎名へきる

超豪華声優陣

初恋物語＆電脳天使ミニAVG出演

片桐朋美：井上喜久子　お父さん：沢木郁也　フォルシーニア：天野由梨
水樹瑠衣：吉田古奈美　お母さん：小池克枝　クレアリデル：松下美由紀
城島理紗：椎名へきる　園田くん：坂本千夏　エインデベル：椎名へきる
水樹結衣：荒木香恵　名木田先生：伊藤美紀　リアムローダ：岡本麻弥
秋　桜子：まるたまり　プレイヤー：細井　治　リガルード神：西村知道

電脳天使ドラマ『天使たち対ベスティア』出演

フォルシーニア：天野由梨　リアムローダ：岡本麻弥　岡田馨子：水沢　潤(上原慶子改め)
クレアリデル：松下美由紀　ミリネール：荒木香恵　フォル2/アクエリュース：兵藤まこ
エインデベル：椎名へきる　英　貴也：細井　治

挿入歌『星遊び』　歌：椎名へきる

初・恋・育・成・シミュレーション

初恋物語

PCエンジンスーパーCD-ROM²専用　PCエンジンマウス対応

アナタだけの初恋育ててみませんか？　**大好評発売中!!**　価格 7,800円（税別）

制作・発売／徳間書店インターメディア㈱　〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL03-3432-4471
販売協力／㈱徳間書店　〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 TEL03-3591-9163
販　　売／徳間ジャパンコミュニケーションズ　〒105 東京都港区西新橋1-17-16 TEL03-3591-9163

脚本／ゲームデザイン:古雅ちはや
イラスト／原画:まみやなつき

緊急速報

「FX」追加タイトル浮上

まだ海のものとも山のものともつかぬPC-FX。今回、今までのタイトル2本に加え11本のタイトルが追加発表された。この発表はとりあえず、ラインナップしたといった観が強いが、今後のPC-FXの方向性を決定することになるこれらのソフト状況を紹介する。

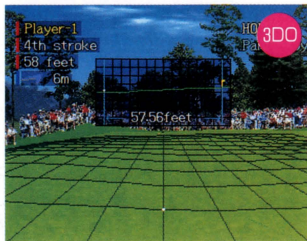
ソフトタイトル11本が追加

これまでにラインナップされていたPC-FXのタイトルは2本のみであった。しかし8月上旬にNECホームエレクトロニクスから、急きょ追加タイトルが11本発表された。これで、PC-FXのソフトは総計13本になる。

13本の内訳は、移植ソフトが6本、オリジナルが7本とほぼ半々の状況である。また、ジャンルに注目してみるとほぼ均等にバラけており、各方面のユーザーを取り込む工夫がなされている。

しかし、気がかりなのは追加発表のタイトル11本のうち9本が開発状況が0%であることである。PC-FXの発売予定は'94年11月下旬であるが、半分以上のソフトが'95年の夏発売予定となっている。ソフト開発は往々にして遅れがち。さらに不慣れな新ハードでの開発となると一層心配される。

ちなみに13本のソフトすべてが価格未定で発表されている。

ゲーム化が予定されている「キューティーハニー」のアニメ。PC-FXには美少女路線のゲームもある

『マスターズ　遙かなるオーガスタ3』の画面。おやじゲー(失礼)の移植とはターゲット年齢層が広い!?

ソフトタイトル名	ジャンル	開発メーカー	開発状況
☆バトルヒート	アクション	ハドソン	70%
☆TEAM INNOCENT	アドベンチャー	ハドソン	70%
卒業IIFX	シミュレーション	リバーヒルソフト	30%
キューティーハニー	未定	データウエスト	0%
マスターズ	ゴルフ	T&Eソフト	0%
ペブルビーチの波濤	ゴルフ	T&Eソフト	0%
リターン・トゥ・ゾーク	アドベンチャー	NECホームエレクトロニクス	0%
麻雀	麻雀	日本物産	20%
パチンコ	パチンコ	ココナッツジャパン	0%
女子プロレス	プロレス	NECホームエレクトロニクス	0%
野球	野球	ハドソン	0%
レーシング	レース	日本物産	0%
麻雀	麻雀	ナグザット	0%

※☆のタイトルは以前に発表済のものです。またここに掲載しているタイトルは『バトルヒート』『TEAM INNOCENT』『卒業IIFX』以外すべて仮称です。

ハドソンとリバーヒルソフトが開発

ハードと同時発売は3本

これまでに何度も紹介してきた、ハドソン開発の『バトルヒート』と『TEAM INNOCENT』が正式にPC-FXと同時発売と決定した。また、今回発表されたリバーヒルソフト開発の『卒業Ⅱ FX』も同じく同時発売予定なので、12月23日発売予定のPCエンジン版よりも１ヵ月早く遊べるのが魅力だ。ここでは、以上の3本の開発状況を紹介する。

11月下旬発売予定

PC-FX本体の模型。価格未定だが、５万円をきるそうだ

バトルヒート

●開発：ハドソン ●ジャンル：アクション
●その他：2人同時プレイ可能 ●開発状況：70%（8月5日現在）

「ライブ・アニメーションシステム」というプレイヤーの行動（コマンド入力）をダイレクトにアニメで表示する新しい格闘ゲームだ。

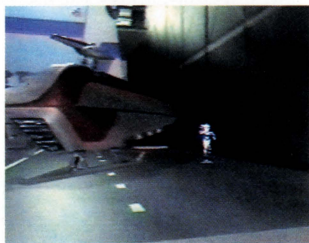
開発状況は先月と変わらず70%だが、すでに12人のキャラのうち2人をプレイすることが可能だ。発売が予定されているソフトの中で現在唯一プレイすることができる貴重なソフト。確実にPC-FXと同時に発売されるそうだ。

新しいジャンルともいえそうなアニメする格闘ゲーム。コマンド入力によってキャラをアニメさせて戦う

TEAM INNOCENT（チーム イノセント）

●開発：ハドソン ●ジャンル：アドベンチャー
●継続機能：バックアップメモリ ●開発状況：70%（8月5日現在）

PC-FXの発色数1677万色の機能を生かしたCGの背景が美しいアドベンチャーゲーム。また、キャラをセルで描き、取り込んだアニメーションシーンが満載されていることもウリのひとつである。

現在もまだプレイすることはできない。しかし、すでに声優も決定しており、開発は順調にすすんでいる。開発状況は先月の40%から一気に70%になったぞ。

PC-FXの動画再生機能やフルカラー最大1677万色のスゴイとこを見せつけるソフトになるに違いない

卒業ⅡFX

●開発：リバーヒルソフト ●ジャンル：シミュレーション
●継続機能：バックアップメモリ ●開発状況：30%（8月5日現在）

パソコンからの移植の育成シミュレーション。リバーヒルソフトは、PCエンジンにも同タイトルを同時移植することが決定している。PC-FXの機能をもってすれば完全移植はまったく問題はない。しかし、完全移植しただけではPC-FXの機能を持て余してしまう。そこで、PC-FXならではのオリジナル要素をふんだんに加えての移植となるようだ。

清華学園の３年Ｂ組の生徒５人組を教育指導するシミュレーション

すでに、PC-FX版のグラフィックも着々と進んでおり、来月には画面初公開もされそうだ。

PC-FXの動画再生機能でフルアニメ

パソコン版にはアニメーションシーンがなく、少々残念な観があった。しかし、PC-FXの動画再生機能を生かし、随所にアニメーションシーンを挿入されることが決定されている。こばやしひよこキャラがアニメするのだ。

現段階ではどのシーンで挿入するかなどの詳細は決まっていない。しかし、オープニングは数分間のフルアニメーションになることがすでに決定している。PCエンジン版やパソコン版とはひと味変わったゲームになりそうだ。

このとおり、パソコン版はタイトル画面と生徒のファイルのみなのだ

PCエンジン版とは差別化している

PCエンジン版との差別化を図る意味もあって、アニメーション挿入のほかにも右の3つの変更点があげられる。具体的にはまだよくわからないが、一風変わった変更点は清華学園の校長先生が登場することであろう。この校長先生はゲームのナビゲーターのような役割で登場するキャラだそうだ。

①イベントは20以上追加
②おまけゲームの挿入
③校長先生が登場

校長先生（名前はない）の声はドラマCDと同じ岸野幸正さんが当てている

8月9日にアフレコは終了！

すでに『卒業ⅡFX』のアフレコは8月9日に無事終了している。配役は右の写真の左からシンディ桜井役の浦和めぐみさん、犬塚さおり役の萩森侚子さん、石橋美佐子役の南場千絵子さん、安田舞奈役の中島千里さん、谷由里佳役には鈴木砂織さんだ。この配役はパソコン版やCDドラマと同じだ。

『卒業Ⅱ』のアフレコ風景。清華学園の５人組が勢ぞろいだ！

※記事中の画面写真内の“3DO”、“パ”（パソコン）はそれぞれのハードの画面写真であることを表します。

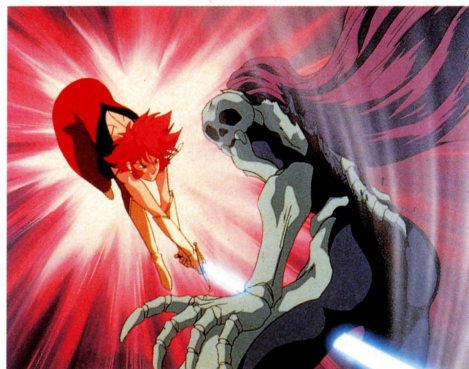
まだタイトル発表のみといった感じ

残り10本は95年春〜冬

先にも述べたとおり、今回追加発表があった11本中10本の発売は95年春〜冬発売予定となっている。そのほとんどが企画段階で概要すら見えていない。そこでここでは編集部予想も交えながら紹介する。

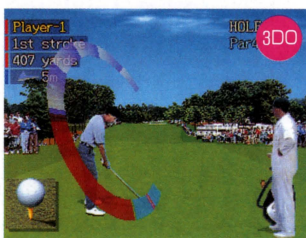
95・春 キューティーハニー（仮称）

●開発：データウエスト ●ジャンル：未定
●継続機能：未定 ●開発状況：0％（8月5日現在）

あのお色気変身シーンで有名な、「キューティーハニー」を題材にしたアドベンチャーになる予定。予定というのは、じつはまだ確定していないのだそうだ。いずれにしろ、PC-FXではアニメーションバリバリで変身シーンを見ることができるに違いない。

これがかの有名なお色気爆発変身シーン。やはりプレイヤーキャラはハニーになるのだろうか？
ドルメックという獣人化して凶暴かつ残忍になる悪党と戦うハニー。PC-FXもおそらく同じ世界観でストーリー展開するだろう（OVA「新キューティーハニー」より）

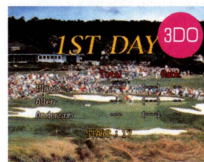
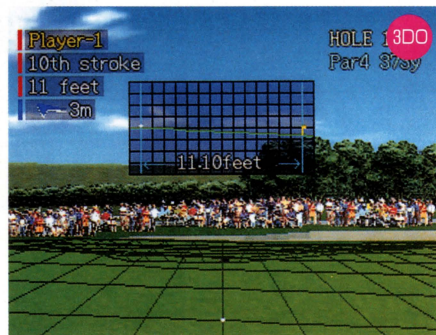
95・夏 マスターズ（仮称）

●開発：T&Eソフト ●ジャンル：ゴルフ
●継続機能：未定 ●開発状況：0％（8月5日現在）

3DOにも移植された『マスターズ 遙かなるオーガスタ3』。元祖ゴルフゲームのシリーズ作品だ。パソコン版は実在のコースデータをもとにコースを数値で忠実に再現したり、その土地の気候をも忠実に再現したことで好評を得ている。PC-FX版も実写のアニメーションを使用した3DO版とほぼ同じものになると思われる。

実写取り込みの人間を操ってゴルフするのだ。リアルな動きをするぞ

95・夏 ペブルビーチの波濤（はとう）（仮称）

●開発：T&Eソフト ●ジャンル：ゴルフ
●継続機能：未定 ●開発状況：0％（8月5日現在）

『遙かなるオーガスタ』の続編の移植。3DO版では実際にペブルビーチでヘリコプターからの空撮したオープニングだ。これも『〜オーガスタ』同様に開発メーカーがPC-FX版も同じなので、3DO版とほぼ同じようなものになると思われる。3DO版のコースや観客はポリゴン&テクスチャマッピングで描かれていたが、PC-FXでは実写を画像としてデータ処理して再現するのかも？

実写取り込みの画面。
地面がポリゴンになっているのがわかる？ ちなみにゴルフ画面は左下の『オーガスタ』とほとんど変わらない

95・夏 リターン・トゥ・ゾーク（仮称）

●開発：NECホームエレクトロニクス ●ジャンル：アドベンチャー
●継続機能：未定 ●開発状況：0％（8月5日現在）

DOS／Vなどで走っている、グラフィックが超美しい、海外移植もののアドベンチャー。ストーリーは邪悪な存在のモルフィウスを倒すため旅をするという設定。PC-9821にも移植が決定しているのでおそらくPC-9821版に近いものになるのではないだろうか。

PC-9821版の開発途中の画面。PC-FXも同じクオリティで移植

右上に並んでいるのがアイコン。ちなみに会話は音声のみで文字表示はない

※『キューティーハニー（仮称）』の写真はOVA「新キューティーハニーVol. 2」のものです。OVAは現在東映ビデオから発売中。■問い合わせ先：東映ビデオ宣伝部 ☎03-3545-9302

94〜95・冬

麻雀(仮称)

●開発：日本物産　●ジャンル：麻雀
●継続機能：未定　●開発状況：20％（8月5日現在）

麻雀の移植ものだそうだ。日本物産の麻雀といえば、アーケードの脱衣麻雀が浮かぶ人も多いことだろう。PCエンジンの最新作は『聖戦士伝承　雀卓の騎士』と『まーじゃんファッション物語』だ。

タイトルはまだ発表されていないが、PC-FX版は実写取り込みではないとのヒントをもらった。

勝手なことを言えば、脱衣麻雀を完全移植して、PC-FXでアダルト分野を開拓してほしいところ。

PCエンジン『まーじゃんファッション物語』は実写取り込み…

PCエンジン『聖戦士伝承　雀卓の騎士』のようなアニメ調ものだとか

95・春

女子プロレス(仮称)

●開発：NECホームエレクトロニクス
●ジャンル：プロレス

開発は0％。オリジナル作品のプロレス。プロレスといえばヒューマン、ヒューマンといえばヒューネックス！　以前紹介したヒューネックスのPC-FXのスポーツゲームとはもしかしてコレ？　だとしたら実写取り込みを開発していたので実写のプロレス!?

95・夏

野球(仮称)

●開発：ハドソン
●ジャンル：野球

ジャンルが決まっただけの開発状況0％。シミュレーションかノーマルな野球ゲームなのかさえも決まっていない。『パワーリーグ』シリーズの実写版？　もしかしたら、『バトルヒート』のような「ライブ・アニメーションシステム」を使った意表を突いた野球かも!?

95・夏

レーシング(仮称)

●開発：日本物産
●ジャンル：レース

とりあえず、レーシングゲームをPC-FXでやろう、と決めただけでほとんど白紙の開発状況0％。3D視点の『F1サーカス』シリーズで背景が実写取り込みなんてものが出たらうれしいね。もしそうなったら、コックピットも実写取り込みにしてほしいところだ。

95・夏

パチンコ(仮称)

●開発：ココナッツジャパン　●ジャンル：パチンコ
●継続機能：未定　●開発状況：0％（8月5日現在）

PC-FXの機能であるフルフレーム20〜30コマ毎秒の高速画像処理をフルに活用したパチンコだとか。もしかしたら、『パチ夫くん』シリーズが実在台で実写バリバリでPC-FXに登場するのかも!?　開発に入ったばかりなので、その辺りは決まってないそうだ。

今までのパチンコのスロットはドット絵だったが…。『パチ夫くん　笑う宇宙』より

？？？　？？？

実写を取り込んでアニメーションさせてほしいね。こんなにリアルなのでやりたい

これはPCエンジンのパチンコ専用コントローラ。PC-FXでも出るかなぁ？

アニメ絵だった台も…。『パチ夫くん3　パチスロ＆パチンコ』より

こ〜んな本物のパチンコ台を取り込んだものになる可能性もある

95・春

麻雀(仮称)

●開発：ナグザット
●ジャンル：麻雀

企画段階だがほとんど白紙状態。麻雀以外なにも決まっていないそうだ。つまり開発状況0％。編集部予想としては『スーパーリアル麻雀PⅤ』の移植か『スーパーリアル麻雀』の集大成版を作るのではと勝手に思っているのだが。情報が出てくるのは3月ぐらい。

そのほかの未定タイトル情報

PC-FXに参入はしたものの、タイトルが出てこないメーカーに情報公開をいつごろから予定しているのか、どういったソフトを予定しているかを聞いてみた。

また、PCエンジンで年内発売予定となっている『ルナティック・ドーン』を状況によってはPC-FXに変更するかもしれない、というアートディンクのコメントが、「マイコンBASICマガジン9月号」173ページに掲載されている。今後のアートディンクの動向にも注目したいところだ。

NECアベニュー	PC-FXのソフトに関しての広報活動は秋口から始めるそうだ。また、タイトルは美少女ソフトを予定しているとのことだ。
レイ・フォース	RPGを作るために発足した会社なので、もちろんPC-FXもRPG。が、情報は早くても年が明けないと出ないとか。
マイクロキャビン	パソコンからの移植ではないことは確かだ。諸般の事情により8月末現在はタイトル発表されないが、タイトル発表は近い。

追跡レポート　18禁問題に加え画面写真も初公開

卒業II
ネオ・ジェネレーション

どうなる18禁グラフィック!?

タイトル発表から2ヵ月。データバンク内前人気BEST10においても、上位にランクされている『卒業II　ネオ・ジェネレーション』。しかし、パソコン版は18禁指定ソフト。PCエンジンへの完全移植は可能なのかを追跡する。

スーパーCD-ROM²・
アーケードカード両対応
メーカー名:リバーヒルソフト
発売予定日:12月23日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:50%(8月19日現在)

じつは18禁指定を受けていたパソコン版『卒業 II』

前作の『卒業　グラデュエーション』は一般ソフトであるが、『卒業II　ネオ・ジェネレーション』のパソコン版は18禁（18歳未満販売禁止）ソフトであった。

18禁といってもPCエンジンユーザーにはあまり馴染みがない。まず、どのような経路をたどり18禁指定を受けるのかを解説する。

⬆このようなイベントのグラフィックで18禁指定されたものがあるのだ

パソコン版

⬆通常のゲーム画面。ＰＣエンジンユーザーには一般ソフトであった前作のイメージが強く、18禁といわれてもあまりピンとこないのが現状といったところ

パソコン版パッケージ

背

表

認定されると貼られるシール

⬆ソフ倫の規定により作制された18禁ソフトを示すシール

民間自主規制団体「コンピュータソフトウエア倫理機構」（以下ソフ倫）の審査の結果、18禁と認定されると貼るシール。これが貼られたソフトは18歳未満に販売することを禁じられるので、購入時には身分証明の提示を求められることがある。上のパソコンの『卒業II』のパッケージを見てのとおり、パソコン版『卒業II』では、背の部分に18禁シールが貼られている。

パソコン版『卒業Ⅱ』のソフ倫チェックの流れ

現在、パソコンソフトの発売にあたっては、ソフ倫加盟メーカーの場合、ソフ倫の倫理チェックを受ける規則になっている。倫理チェックはソフ倫が定める制作基準に基づき審査されその結果18禁、R指定、一般のいずれかに指定される。各基準は、社会的理念を育む過程にある年少者の育成・保護の観点から、過度の性的表現、反社会的な行為や犯罪表現、教育に関する表現に大まかに分類される。

『卒業II』もこれらの各項目の厳正な審査を受け18禁と指定された。

パソコンソフトが発売されるまでの流れ

まず、メーカー側が基準に照らし合わせて表現的に判断が難しいグラフィックを最低10点提出する。その際、メーカー側のコンセプトが一般ソフトか18禁ソフトのどちらにあるかを記した書類も提出。また、その時点でできあがっていればマニュアルも提出する。

メーカー側から提出されたグラフィック画面や資料をもとに、ソフ倫での審査が行われる。ソフ倫によって定められた基準に基づき審査される。メーカー側が製作基準をもとに製作したソフトが販売基準上、18禁、R指定、一般のどれに該当するかが審査される。

審査結果は、電話連絡で口頭にて行われる。その際にメーカー側からどういったグラフィックや内容に問題があったのかという質問があれば、答えてくれるらしい。また、特殊な例ではあるが『卒業II』のように、発売後指定が変更されるものもある。

開発メーカーは通達によって18禁、R指定、一般のうち該当する指定の申請書をソフ倫に提出する。そして、ソフ倫からそのソフトの販売本数分の認定シールを購入し、メーカーがパッケージへの添付を行い販売を行う。ただし、ソフ倫未加入のメーカーにはない流れだ。

パソコン版は現在はR指定に変更

現在、パソコン版『卒業II』は18禁ではなくR指定（販売対象が15歳以上）となっている。判断基準が広がり、18禁だけでは誤解を招くとの判断から、R指定が94年7月1日から新たに施行された。

⬆15歳未満には販売することができないR指定。『卒業II』は今はR指定だ

PCエンジン版はグラフィックを変更せずにそのまま移植

PCエンジン版『卒業II』ではイベント部分の変更は行われず、完全移植の形で開発が進んでいる。パソコン版では、下に掲載している生徒の喫煙と飲酒の2点が、ソフ倫規定の審査において、青少年への影響が強いとの判断から18禁（現在はR指定）の認定を受けた。PCエンジン版では非行防止を目的としたメッセージを追加し、年齢制限を付けずに発売する意向で現在開発中だ。

⬆シンディのディスコでのグラフィック。ちなみにこれは18禁グラフィックではない

18禁の理由		対処	
	未成年者の喫煙は、青少年の育成において、倫理上問題があるとの通達を受けた	➡	メッセージを生徒の非行防止を訴える内容の警告文にすることで対処している

パソコン版

⬆犬塚の喫煙イベント。たしかに、未成年者の喫煙は法律で禁止されている

18禁の理由		対処	
	未成年者の飲酒も上記同様、青少年の育成において問題があるとの通達を受けている	➡	喫煙と同じくメッセージの内容を非行防止を訴えるものに変更することで対処している

パソコン版

⬆飲酒イベント。とはいえメッセージがないと飲酒とわからない程度だ

PCエンジン版の完全移植についての各メーカーの見解

家庭用ゲーム機では厳密な意味での審査基準はなく、各ソフトメーカーの判断に任せられている部分が多い。今回の『卒業II』のように、販売年齢の基準が設けられているパソコンソフトから家庭用ゲーム機への完全移植は、どのような波紋をうむのだろうか？

18禁部分の移植は本当に可能なのか、各方面に意見を求めた。

PCエンジン版移植メーカーリバーヒルソフト

移植元であるリバーヒルソフト広報室より、『卒業II』を完全移植する方針を決定するまでの経緯についてコメントをしてもらった。

リバーヒルソフトではグラフィックやイベントを完全移植で開発

「『卒業II』は、プレイヤーが教師になって、自分が担任する生徒を卒業させるゲームですが、教師が指導を誤ると、生徒たちは非行に走ろうとします。しかし、非行に走らせず、生徒を優秀な卒業生として送りだすことが、ゲームのクリアの条件となり、コンセプトとであります。パソコン版で、問題になった部分が出るということは、クリアされない方向に進んでいるということです。当社ではこれらの部分も欠かせないものと考え、PCエンジン版では完全移植を決定いたしました。ただし、高校生の飲酒、喫煙は禁止されているという警告文メッセージを画面表示するなどの処置をおこないます」

PCエンジンハードメーカーNECホームエレクトロニクス

ハードメーカーとして、NECホームエレクトロニクスからPCエンジンの倫理管理と『卒業II』についてのコメントをもらった。

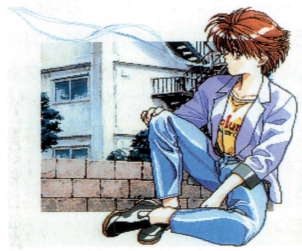
「PCエンジンは家庭用ゲーム機であり、ユーザーの中には、年齢の低いお子様も多いことを考慮すると、あまりにも過激な暴力シーンや性的描写は、健全な娯楽を提供するという観点から好ましくはなく、ある一定の規制は当然必要であると考えております。当社におけるゲームソフトの倫理管理に関しましては、ソフトの開発部門に独自の審査機関を設け、ゲームの内容についての検討を逐次行い、もし内容について不適切な箇所がある場合にはただちに修正を行っております。サードパーティにつきましては、規制について書面での依頼などは行ってはおりませんが、契約書に公序良俗に反する事は行わない旨を記載しています。今回の『卒業II』の警告文については、現段階ではノーコメントとさせて頂きます」

NECホームエレクトロニクスの元祖美少女『ムーンライトレディ』

『女神天国』では、着せ替えでビキニやセーラー服が用意されている

パソコン版開発メーカーヘッドルーム

パソコン版の開発を行ったヘッドルームにPCエンジンの移植への考えを語ってもらった。

「『卒業II』のPCエンジン版は、前作『卒業』よりもエンターティンメント色を意識した作品に仕上げるつもりでしたので、原画に一切の手を加えることなく移植することになりました。また、パソコン版では、18禁ソフトとなった原因である喫煙や飲酒シーンも、未成年者の喫煙飲酒をいましめるためのものなので、そのまま使用しても構わないのではないかということになりました。実際、高校生がしてはいけないことの代表として、なおかつ視覚的にも経験的にもわかりやすいということで、タバコなどを使用しているのです」

『卒業』ではセーラー服から私服へとグラフィックを変更した

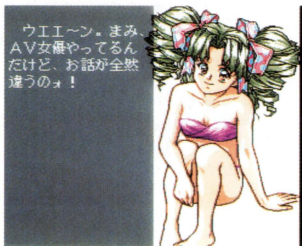
ゲーム性を重視して挿入された生徒たちの飲酒や喫煙のイベント

PCエンジン版『卒業』移植メーカーNECアベニュー

『卒業』を移植したNECアベニューのプロデューサー多部田俊雄さんに、移植の際の変更部分について参考コメントをもらった。

「『卒業』を移植する際に大幅に変更したグラフィックは11カット。そのうちの1カットは志村のAV女優シーンでした。これは、『ドラゴンナイトII』を移植する際に設けた自主規制に極めて挑発的な志村のポーズ（ま、コスチュームにも問題がありましたが…）が接触したためであり、まさに断腸の思いでグラフィックを差し替えました。残る10カット、これは、今回と同じ問題である「飲酒、喫煙」シーン。どちらも制服を着ていたために、私服に変更しました。

今回の「II」での対処が「警告文を入れれば18禁でもOKなのか」という短絡的な誤解をするメーカー発生のもとになるとは思えませんが、パソコン版をプレイした1ファンとしては、PCエンジンオリジナルシーンは多ければ多いほどうれしかったですね」

これが変更される前の志村のAV女優のグラフィック。『卒業』より

変更後。かなりかわいらしい雰囲気のグラフィックだ。『卒業』

はたして完全移植は可能なのか

PCエンジン業界にはソフ倫のような自主規制団体がない。NECホームエレクトロニクスは、契約書に公序良俗に反しないとの部分を記載しているのみで『卒業II』に関してはノーコメントだった。つまり、メーカーの製作基準によって内容が変更されるかが決まる。ハードメーカーの反対さえなければ、そのまま発売されるだろう。

PCエンジン版最新情報をチェック！

順調に完全移植が進んでいるPCエンジン版『卒業II』。今回、育成シミュレーションする対象である3年B組の新問題児5人を紹介。彼女たちの将来はプレイヤーしだいで変わっていくぞ。

谷 由利佳

暖かい両親の愛に育まれて、すこやかすぎるほど素直で明るく育つ。素直な性格ではあるが反面、周囲にはトラブルメーカー的な存在になることも。少々幼児性が強い面を持っており、自分の欲望に素直に反応し、禁止されていることでもそれを実行してしまうことも。指導するのに、少々ホネが折れるタイプの生徒だ

安田舞奈

芸術家の両親を持ち、裕福な家庭に育った、お嬢さま。箱入り娘なため少々スローモーで、世間知らず。多少一般常識に欠ける面がある。学習面での成績は良いが、スポーツは苦手

石橋美佐子

リーダーシップあふれる、いかにも良いコタイプの生徒。責任感が強く成績優秀。意外にさみしがり屋。おしゃれのセンスはちょと欠けている

シンディ桜井

母親がブラジル人2世のラテン系メチャ明るい女のコ。清華学園へは転入してきた。開放的な性格のため、異性交遊や生活指導に問題が多い⁉

新問題児5人組♡

清華女子学園3年B組の問題児5人組。プレイヤーが育てる生徒たち

犬塚さおり

男勝りで勝ち気な性格。やや短気な面がある。賭け事全般が趣味と、問題児の片りんを見せている。しかし、人情に厚く、なにわ節に弱い。あねご肌の強い面も。手を焼くタイプの生徒だ

PCエンジン版は画面レイアウトが変更

本誌9月号「話題作追っかけ特報」で、PCエンジン版の画面レイアウトが変更になることはお伝えした。編集部ではリバーヒルソフトに突撃取材を敢行。画面レイアウトのイラストを作制した。画面そのものはパソコン版の左半分にあった教室の部分を全画面で表示。パラメータなどの部分は画面を切り替えることで表示するようになっている。画面が大きくなったことで生徒たちの表情やリアクションがわかりやすく、一目で分かるように変更が加えられている。

❶仲良し度・リラックス度メーター
生徒たちの仲の良さとリラックスさを表すゲージ。仲良し度が低いとケンカが起きたりする

❷メッセージウインドウ
生徒たちの様子がメッセージで表示される。メッセージの種類は増える予定で進んでいる

❸理解度ゲージ
1週間の授業をどれだけ理解しているかが、表示されるゲージ。ここが上がると成績も上がる

❹コマンド情報ウインドウ
プレイヤーの一週間の生徒への指導方針や、生徒が受ける科目が表示されるウインドウ

編集部が独自に起こしたイラスト。多少実際の画面との違いはあると思われるが画面レイアウトはこの形だとのこと。メッセージなど、かなり見やすいレイアウト

画面構成イラスト／玉里栄二

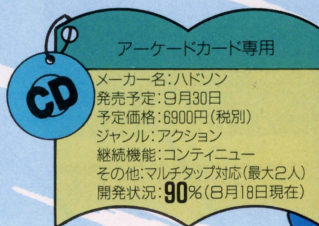
※画面イラストは取材をもとに編集部で作制したものです。

徹底検証

発売までカウントダウン。
明らかになる移植の真相!!

餓狼伝説SPECIAL の移植は完璧か？

前人気では常に上位にランクインする『餓狼伝説SPECIAL』の発売が、ついに1ヵ月後に迫った。今回は最新のサンプル版で移植度を徹底チェック。PCエンジン版のデキの良さを感じてくれ!!

CD
アーケードカード専用
メーカー名：ハドソン
発売予定：9月30日
予定価格：6900円（税別）
ジャンル：アクション
継続機能：コンティニュー
その他：マルチタップ対応（最大2人）
開発状況：90%（8月18日現在）

マスター直前のサンプル版で36の疑問に急接近!!

先行発売されたSFC版の評価があまり良くなく、PCエンジン版でもその移植度に関して、疑問の声がある『〜SPECIAL』。

編集部では、SFC版での不満をもとにその疑問点をピックアップ。画面、技、サウンドの3つをあますところなくチェックする。

記号の見方

○…忠実に移植されている
△…一部移植されている
×…移植されていない
？…いまのところ不明

画面編 疑問点① 画面比率が合っているか？

移植状況 ○

画面比率とは、戦いが行われる空間の縦と横の比率のこと。この比率が異なっていると、ジャンプ中や両者が画面端にいるときの攻防で、感覚的に違和感が生じる。

PCエンジン版とNEO・GEO版を比べると、縦比率はまったく同じ。横比率はPCエンジン版のほうが少し短い。しかし数字を見てもらえばわかるが、その差はわずか。実際に戦う場合、違和感はまったくない。よって忠実に移植されているといえるだろう。

	NEO・GEO版：PCエンジン版
縦比率	1：1
横比率	1：0.962

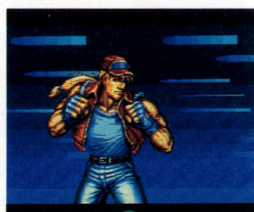
◎◎背景にある建物などが見えている幅が、PCエンジン版とNEO・GEO版で異なっているが、これは画面比率にはなんの関係もないのだ

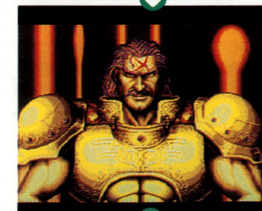
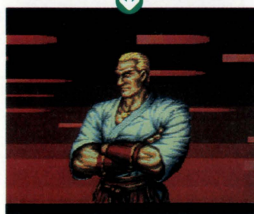
画面編 疑問点② オープニングデモは？

移植状況 ○

テリーたちの顔がアップで登場していくオープニングデモも、ほぼ忠実に移植されている。「SPECIAL」の文字が、右から流れていくのも、もちろん完璧。

ただ、NEO・GEO版では拡大しながら現れるクラウザーの顔が、PCエンジン版では拡大しない。しかし、これはハードの性能によるものであり、しかもゲーム性にまったく影響しないものなので、まず問題にはならない。

◎主人公格のキャラ、テリーの顔のアップ

◎「餓狼伝説」の文字が一瞬挿入される

◎ギース・ハワード。ボスクラスのキャラだ

◎ここで「餓狼伝説」の文字が再び挿入される

◎ボスクラスのキャラであるクラウザー

◎最後にタイトルが入りオープニングが終わる

画面編 疑問点③ キャラの大きさは？

移植状況 ○

キャラの大きさや比率がきちんと移植されていないと、当たり判定が微妙に変化して、ゲーム性に影響を及ぼすことになる。

一番大きいキャラであるビッグベアで大きさを比較したところ、PCエンジン版は、キャラの高さはNEO・GEO版とまったく同じ。キャラの幅はわずかに短かった。しかしこれもほんのわずかの差なので、違和感は感じられない。

	NEO·GEO版:PCエンジン版
縦比率	1：1
横比率	1：0.948

⬆⬆NEO・GEO版とPCエンジン版は、キャラの大きさがまったくと言っていいほど変わらない。よって違和感のない戦いができるのだ

画面編 疑問点④ 隠れキャラが出るか？

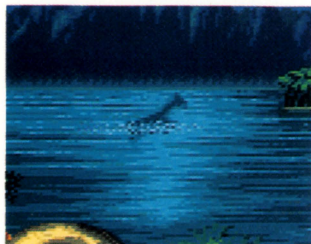
移植状況 ○

ある条件を満たすと出現する隠れキャラ。PCエンジン版は、出現条件が一部変更になったものもあるが、すべての隠れキャラが移植されているのだ。

隠れキャラ探しは、NEO・GEO版での楽しみのひとつだったけれど、PCエンジン版でもこの楽しみを味わえるのだ。

⬆ダックステージで登場するヒヨコ

⬆テリーステージでは空飛ぶキム・カッファンが出現するのだ

⬆十平衛ステージのラウンド４ではついたてがこのように変わる

⬆東丈ステージで登場する未確認生物（UMA）。ネッシーかな？

⬆ビリーステージの洗濯物。これが一番笑える隠れキャラ（？）だ

※このソフトは６ボタンパッドに対応しています

画面編 疑問点⑤ ゲージのキャラの横顔の位置は？

移植状況 △

画面上部にあるゲージ部分。この位置が異なると、戦っているときに違和感を感じることも。

PCエンジン版では、キャラの横顔がある位置は変更されていないが、ワクの形が正方形から縦長の長方形に変更されている。ゲーム性には影響ないが、少し残念だ。

⬆⬆NEO・GEO版が正方形なのに対しPCエンジン版は縦長になっている

画面編 疑問点⑥ ゲージのキャラの横顔が変化する？

移植状況 ○

NEO・GEO版では、ゲージが赤く点滅し始めると、キャラの横顔のグラフィックも変化する。

PCエンジン版はこの変化を忠実に再現。ピンチになったときの情報を、点滅だけでなくキャラの顔によっても伝えてくれるのだ。

⬆変化する顔のグラフィックはまったく同じだ

画面編 疑問点⑦ ラウンドスタート前の世界地図はあるか？

移植状況 ○

これから戦うステージの場所を知らせる世界地図が、ラウンドスタート前のキャラ紹介のときに登場する。PCエンジン版ではこれをカットすることなく移植。地図が出るタイミングも、形もまったく変わらないのだ。

⬆これが世界地図。全部で16種類もあるのだ

画面編 疑問点⑧ ステージ背景の順番は同じ？

移植状況 ○

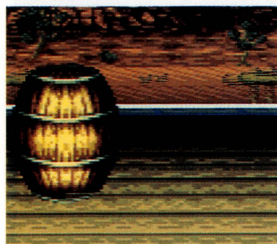
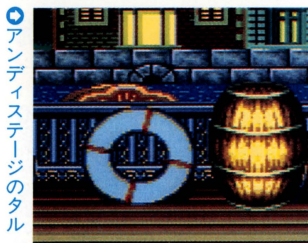
『餓狼～』ではステージ背景が、昼→夕方→夜のように、ラウンドごとに変化していく。PCエンジン版もNEO・GEO版とまったく同様に変化していくのだ。もちろんキムステージで雪が降り続くシーンも、忠実に再現しているぞ。

⬆キムステージのラウンド１。昼のステージだ

⬆ラウンド２では背景が夜になっている

⬆ラウンド３ではなんと雪が降りしきるのだ

画面編 疑問点⑨ ステージ上の破壊物は？ 移植状況 ○

木箱やタルなど、破壊できる物が存在しているステージがある。これらの破壊物は、NEO・GEO版では4つのステージに配置されているが、これらすべてが移植されている。もちろん破壊することが可能だ。これら破壊物は、ゲームの要素としてはあまり意味のないものだが、移植されていれば、それはそれで得した気分になる。

テリーステージにあるタル

東丈ステージにはツボが

アンディステージのタル

ベアステージにある木箱

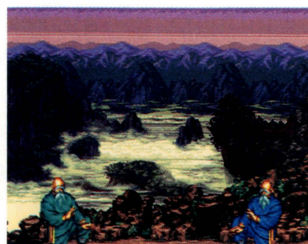
画面編 疑問点⑩ テリーステージでスクロールする植物は？ 移植状況 ×

移動する列車の上で戦うテリーステージ。NEO・GEO版では植物、枯れ木、柵(さく)の3種類が、次々とスクロールしていくが、PCエンジン版では残念ながら柵だけ。その他の物はカットされている。

しかし、スクロールスピードなどはNEO・GEO版とまったく同じ。戦っているときに違和感を感じることはない。

長さの違う3つの柵が、たて続けにスクロールしていく

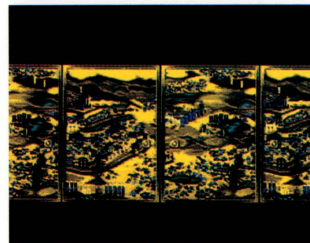
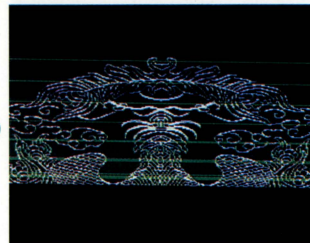
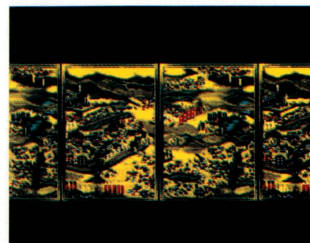
画面編 疑問点⑪ タンステージのデモは？ 移植状況 ○

『〜SPECIAL』で初めて登場した、水墨画のようなタンステージ。雲の切れ間から日光があふれている上空から、下にスクロールして地上へ移動するまでのデモがみごとに移植されている。スクロールのスピードはNEO・GEO版とまったく同じだ。

日光のさし方などもNEO・GEO版とほとんど変わらず移植されている

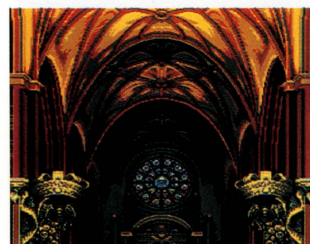
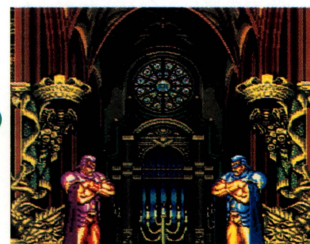
画面編 疑問点⑫ ギースステージのデモは？ 移植状況 △

これも『〜SPECIAL』で初登場のステージ。NEO・GEO版では3枚のふすまが登場したあと床が現れ、上へとスクロールしていくデモが見られる。

PCエンジン版は残念ながら、登場するふすまは2枚のみ。ただし上へスクロールしていく部分は移植されている。デモの特徴はしっかりと再現されているのだ。

1枚目のふすま。戦国絵巻といった風格がにじみ出ている

2枚目のふすま。構図は1枚目と同じで、色の基調が異なっている

床の部分。ここから上のほうへスクロールしていくのだ

画面編 疑問点⑬ クラウザーステージのデモは？ 移植状況 ○

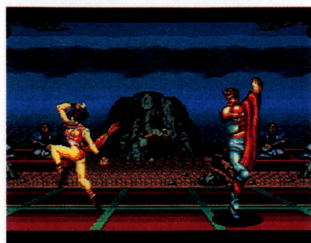
前作『餓狼伝説2』にもあったステージ。荘厳な音楽が奏でられるなか、天井部分からゆっくりと下へスクロールしていくデモは、PCエンジン版では前作でもしっかりと移植されていた。今回の、『〜SPECIAL』でも当然忠実に再現されている。

天井部分。大聖堂のように豪華けんらんたる雰囲気が漂っている

オーケストラの生演奏のもとで戦いが始まるのだ

画面編 疑問点⑭ クラウザーはヨロイを着ている？ 移植状況 ○

NEO・GEO版ではクラウザーは初めヨロイを着ていて、戦いが始まるとそれを脱ぎ捨てる。このヨロイは、戦うときには何の関係もなく、脱ぎ捨てるシーンがなくても別にかまわないのだけれど、『餓狼』フリークとしてはやはり見たいシーンのひとつに挙げられる。PCエンジン版はこの望みをきちんとかなえてくれているぞ。

クラウザーのヨロイ。脱いだヨロイは消えてなくなってしまう

画面編 疑問点⑮ エンディングデモは？ 移植状況 △

NEO・GEO版にあった、キャラが愉快なポーズを見せるエンディングデモ。PCエンジン版にも移植されているが、NEO・GEO版のように動くものではなく、1枚絵のカットとして再現されている。けれど、そのおもしろさは十分に伝わってくるぞ。また、PCエンジン版オリジナルビジュアルも用意されているのだ。

⬆⬆名場面や迷場面が、次々と現れては消えていく。クリアが楽しくなるぞ

画面編 疑問点⑯ エンディングの集合写真は？ 移植状況 △

エンディングの最後にキャラが集合しているグラフィックがあるが、PCエンジン版にもこれがある。しかも、NEO・GEO版と同様にいろいろなパターンがあるので、各レベルをクリアする楽しみも移殖されているといえる。

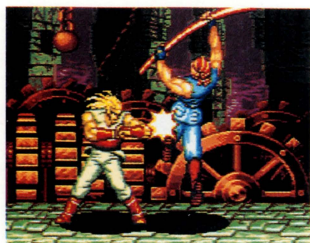
しかしPCエンジン版は、キャラが躍動的に動いていないうえに、キャラの色が白黒になっている。

⬆ＮＥＯ・ＧＥＯ版と同様に、低いレベルをクリアすると後ろ向きだ

⬆前向きの集合写真。リョウ・サカザキが加わったものもある

技編 疑問点⑰ タメ系の技が出にくい？ 移植状況 ○

テリーのライジングタックルやアンディの斬影拳などは、タメ系の必殺技。これらのタメ時間が忠実に移植されていないと、戦っているときに違和感を感じるばかりか、キャラの戦法を変更せざるを得ない状況にもなってしまう。

PCエンジン版は、タメ時間や技の操作感覚が、NEO・GEO版とまったく同じになっている。

⬆アンディの斬影拳。ほんの少しのタメが必要な必殺技だ

⬆十平衛のセンベイ手裏剣。このキャラの必殺技はほとんどがタメ技だ

技編 疑問点⑱ ボタン連打の技は出やすい？ 移植状況 △

PCエンジン版は、ほんの少しだが、東丈の爆烈拳が出にくく、タンの撃放が出やすくなっている気がする。しかしこれは、非常に微妙な感覚であって、戦法を変えたりするほどの違和感はない。また、今回検証に使用しているサンプル版は、難易度調整がまだ済んでいないものなので、今後変更される可能性は多いにありうる。

⬆東丈の爆烈拳。使用頻度の高い必殺技だけに、忠実な移植が望まれる

技編 疑問点⑲ キャラの硬直時間は同じ？ 移植状況 ○

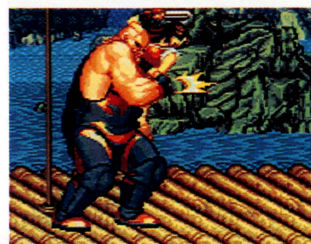
キャラが攻撃を受けたときの硬直時間は、移植という観点から見ると非常に重要な点のひとつになる。ほんの少しでも違うとゲーム性に大きく影響してくるのだ。

この点に関しては、PCエンジン版の移植は完璧なものになっていて、NEO・GEO版とまったく同じ操作感覚を獲得している。

⬆硬直時間が短いと連続技が不可能

技編 疑問点⑳ すべての技が移植される？ 移植状況 ○

これも移植に関して重要な点のひとつ。やはりすべての技を移植していなければ、完全移殖といえないだろう。

PCエンジン版はまさに完全移植。移植のときカットされやすいつかみ技、ライン飛ばし攻撃等をすべて再現しているばかりでなく、それらのグラフィックパターンさえもすべて忠実に移植している。

⬆ベアのベアハッグ。これはカットされやすい技のひとつだ

技編 疑問点㉑ 連続技はすべて使用できる？ 移植状況 ○

結論からいえば、NEO・GEO版で使用できた連続技は、PCエンジン版ですべて使用できる。

キャラの大きさ、当たり判定、攻撃を受けたときの硬直時間などがすべて忠実に移殖されているのだから、理論的に使用できない連続技はない。使用頻度の高い連続技についてすべて確認したが、どれも連続で入れることができた。

⬆ライン攻撃からしゃがみ弱パンチ、斬影拳。よく使う連続技はすべて使える

技編 疑問点㉒ 弱パンチ連打ハメができる?

移植状況 ○

対戦で使用すると嫌われることもあるが、対COM戦では欠かすことのできない、弱パンチ連打ハメ。弱パンチをタイミングよく出すだけだが、PCエンジン版でもこれが使用できる。当然、この連打をキャンセルさせて、なんらかの必殺技につなげることも可能だ。

ダックの弱パンチ。こいつが入ったら気絶は必至だ

ビリーの弱パンチ。リーチがあって、対ＣＯＭ戦で重宝する

技編 疑問点㉓ ライン移動中のコマンドの受けつけは?

移植状況 ○

ライン移動中にコマンド入力しておいて、ライン移動が終わった直後に必殺技を出す戦法。どのキャラにとっても必要不可欠な戦法が、PCエンジン版でも使用することができるのだ。

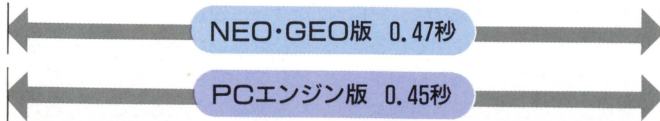
ただし、パッドを使用するので超必殺技などは非常に出しにくい。ライン移動からの超必殺技はかなり練習する必要があるのだ。

ラインをゴロゴロ転がり、このあいだにコマンドを入力しておく

ライン移動が完了したと同時にハリケーンアッパーを放つのだ

技編 疑問点㉔ パワーゲイザーの出ている時間は?

移植状況 ○

必殺技の出ている時間が違うと、当然操作感覚も異なってくる。テリーのパワーゲイザーの出始めから出終わりまでを、何十回か計測して平均を出したところ、それぞれにそれほど差異は認められなかった。計測誤差を考えると、出ている時間はまったく同じだろう。

パワーゲイザーは出ている時間がほんの一瞬。だが強力な超必殺技なのだ

技編 疑問点㉕ 超裂破弾のタメ時間は同じ?

移植状況 ○

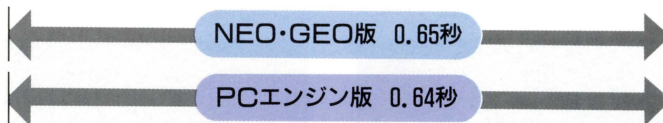
アンディの超裂破弾はタメ技。NEO・GEO版でのタメ時間はゲーム画面中央のタイマーで約１秒だが、PCエンジン版も変わらないようだ。また、実際に戦っているときに使ってみてもなんら違和感なく出せるので、タメ時間は変わらないと判断できる。

真下にタメがある超裂破弾。前作よりもタメ時間は短くなっている

技編 疑問点㉖ スクリューアッパーの出ている時間は?

移植状況 ○

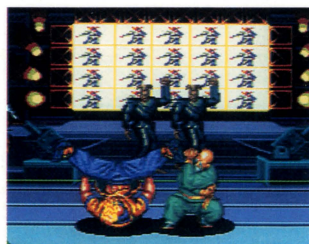
東丈の超必殺技、スクリューアッパー。テリーのパワーゲイザーのときと同様に、出ている時間が同じかどうか、計測してみた。

結論から言えば、スクリューアッパーが出ている時間はまったく同じ。0.01秒の違いが出たが、これは計測誤差と考えていい。よってNEO・GEO版のときと同じ感覚で使用していけるのだ。

スクリューアッパーは龍巻に攻撃判定が。龍巻が消えるまでは飛び込めない

技編 疑問点㉗ ニードルローはキャンセル技か?

移植状況 ○

NEO・GEO版では、ダックのスライディング技であるニードルローは、通常技をキャンセルさせて出すことができるという特殊な性質を持っていた。PCエンジン版でもこの性質は残っている。

このキャンセル技はダックの戦法のひとつであったので、PCエンジン版でもこれが使用できるのはうれしいかぎりだ。

ダックのしゃがみ強キック。たとえば、これをキャンセルさせて…

スキなくニードルローにつなげることができるのだ

技編 疑問点28 ビルドアッパーはキャンセル技か？

移植状況 ○

NEO・GEO版では対戦で使用できたリョウ・サカザキ。PCエンジン版でも、コマンド入力することによって対戦で使用できる。

このリョウには、通常技をキャンセルさせてビルドアッパーを出すというキャンセル技があるのだが、PCエンジン版でもこの技が使えるのだ。リョウを使うときの重要な戦法のひとつなので、PCエンジン版でもドンドン使っていくようにしよう。

立ち弱パンチをキャンセルさせて…

ビルドアッパー。3段攻撃になるのだ

技編 疑問点29 コンピュータの戦法は同じ？

移植状況 ？

コンピュータの戦法については、この検証に使用しているサンプル版がまだ難易度調整を終えていないものであることから、いまのところ結論を出せない。ただ、NEO・GEO版で使用できた対COM戦用の戦法は、このサンプル版でもある程度使用できる。

サウンド編 疑問点30 音質はいい？

移植状況 ○

BGM、効果音などは、NEO・GEO版と音源が異なるので、音質がまったく同じものであるとは言えない。しかし、聞いたかぎりでは、聞きづらいセリフ等はまったくなく、ものすごく劣っているというわけではない。忠実な移植と言える範囲のものだ。

サウンド編 疑問点31 キャラ選択画面のセリフは？

移植状況 ○

NEO・GEO版ではキャラを選択するときに、同時にそのキャラの挑発のときの音声が入る。PCエンジン版でもその音声はすべて入っているぞ。リョウ・サカザキの「オラオラ」というセリフももちろん聞けるのだ。

やはり音声が入っていないと、気分が盛り上がらないよね。

キャラを選ぶとセリフをしゃべる

サウンド編 疑問点32 キャラ紹介画面のセリフは？

移植状況

これから戦うキャラを紹介するときの、「～VS～」というセリフも、もちろん忠実に移植されている。声もNEO・GEO版とまったく変わらないぞ。

この音声は、NEO・GEO版と同様に途中でカットできる。カットすると、すぐにステージの読み込みが始まるのだ。

キャラの動きとセリフが連動する

サウンド編 疑問点33 必殺技のセリフは？

移植状況 ○

各キャラが必殺技を出すときのセリフや掛け声は、すべてPCエンジン版に完璧に移植されている。

特に、テリーのパワーウェーブとパワーゲイザーは、どちらもセリフをしゃべるのだが、「パワー」の部分の微妙な違いもはっきり再現されている。ゲーム中では、この「パワー」の部分で技の区別をするので、違いがはっきり出ているのは非常に助かる。

パワーゲイザーとパワーウェーブの前動作は同じだが、声の質がわずかに違うので判別できるのだ

サウンド編 疑問点34 クラウザーステージのセリフは？

移植状況 ○

クラウザーステージで戦うときは、ラウンドが始まる前に英語でセリフが流れる。PCエンジン版でもこのセリフは聞けるのだ。

しかし、NEO・GEO版では、このステージのデモであるスクロールが始まる瞬間からセリフが流れるのに対し、PCエンジン版では、スクロールが終わったあとからセリフが流れ始めるのだ。

ＰＣエンジン版ではこの場面からセリフをしゃべり始める

サウンド編 疑問点35 クラウザーの勝ちゼリフは？

移植状況

クラウザーが勝利したときの勝ちゼリフも、PCエンジン版に忠実に移植されている。

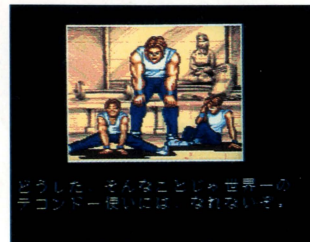
ただ、NEO・GEO版では、「KRAUSER WON／」の文字が出るのと同時にしゃべり始めるが、PCエンジン版ではこの文字が出たときにしゃべり終わっているのだ。これはもちろん、ゲーム性にはなんの影響もない。

この文字が出たときには、すでに勝ちゼリフをしゃべり終わっている

サウンド編 疑問点36 エンディングでのセリフは？

移植状況 ○

各キャラにはそれぞれ固有のエンディングビジュアルがあり、NEO・GEO版ではこのビジュアルのときにセリフをしゃべる。

PCエンジン版でも、もちろんそのセリフを聞くことができる。エンディングのときにセリフがあるとないとでは、ゲームの達成感に大きな差があるので、このセリフはやはりしゃべってほしい。

下の文字のとおりにしゃべる。エンディングはこうでなくちゃね

メーカー直撃取材により、誰もが知りたい人気作品の最新情報をお届けするこのコーナー。今月は、7つのタイトルの動向について探っていく。

『〜2』に登場する新キャラの設定資料を入手

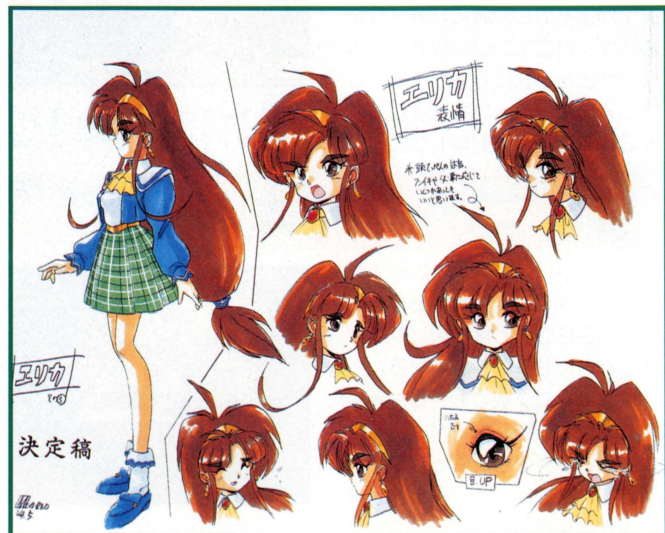
銀河お嬢様伝説ユナ2

スーパーCD-ROM²
メーカー名:ハドソン
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:60%(8月19日現在)

徐々に判明する『〜2』の登場キャラ

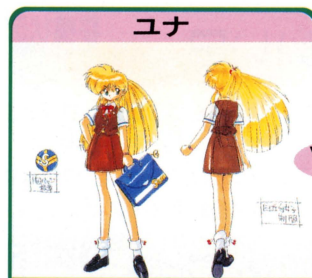
常に本誌、前人気ベスト10にランクインしている『〜ユナ2』。

今回は『〜2』に登場する新キャラ、香坂エリカの設定資料を入手。また、『〜2』でも暗黒お嬢様13人衆が何人か登場することが判明した。ここでは、香坂エリカの設定と、闇のお嬢様の誰が登場するのかを追求していく。

香坂エリカの設定資料。ユーリィの次に明らかになった新キャラだ

泣いたり、怒ったり、笑ったりと、香坂エリカの表情が細かく描かれている

香坂エリカがユナのライバルに

『銀河お嬢様伝説〜』のタイトル通り、このゲームにはたくさんのお嬢様が登場する。香坂エリカもそのうちの1人。しかし、前作の光と闇の戦いに関わった〝戦う〟お嬢様ではなく、銀河系最大の財閥の令嬢という設定。

今回、この香坂エリカがユナのライバル的な存在になる。というよりはむしろ、ユナに嫌がらせをする、いじめっ子みたいなキャラとして登場するとのことだ。

ユナの通っている制服の設定資料。清そで落ちついた感じのする制服だ

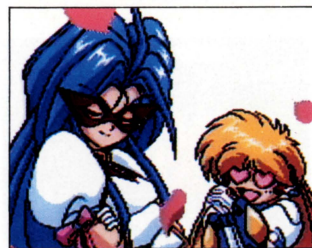
ユナとは正反対の、明るい色を使った制服。活発なイメージを受ける

前作のキャラも意外なかたちで登場

前作から引き続き登場するキャラに、リアとリューディアがいる。

今回は、前回までに判明しているキャラ以外に、暗黒お嬢様13人衆の1人、六本木の舞が登場することが判明した。

前作で、マゼラン工科大学に在籍する女子大生という設定だった六本木の舞。実は大学で教職過程を取っており、『〜2』ではユナの学校に先生として登場するのだ。

また、六本木の舞以外にも暗黒お嬢様13人衆のなかから何人かが『〜2』に登場することも…。しかしそれが誰になるのかはまだ発表できないとのことだった。

お嬢様仮面ポリリーナにふんするリア。そのリアにユナはゾッコン

自慢話攻撃が得意の舞。今回も彼氏のいないユナをいじめるのか

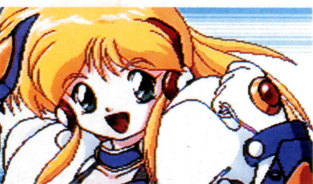
オープニングとプロローグはすでに完成

気になる開発状況だが、グラフィックに関しては、すでに半分までが終了。そのうち、デモ画面のグラフィックについては、すでに完成しているとのことだった。ここでは、オープニングとプロローグの一部の画面を公開。また、簡単な内容についても紹介していく。

オープニングテーマには横山智佐を起用

カラフルでカワイイ感じのするオープニング画面。ユナをはじめ、新パートナー、ユーリィ・キューブやポリリーナ、ユナのパパやママなどが次々に登場する。

このオープニングには、横山智佐さんの歌う曲が入るとのことだ。

ゴハンが大好きなユーリィ・キューブ

デザインが新しくなったライト・スーツを着てポーズを決めるユナ

ユナの声をあてている横山智佐さんの歌う曲がここに入る予定なのだ

プロローグは宇宙を舞台にした戦闘シーンで

プロローグは、オープニングが終わってからスタートボタンを押すと始まるようになる。

内容は、宇宙戦艦同士の戦闘シーン。マーニアス艦隊を率いるリューディアと、地球を目指して突き進む永遠のプリンセス号との激しい艦隊戦が展開される。

この永遠のプリンセス号の目的は、地球を破壊すること。ユナはこの進行を阻止できるのか⁉

王国の再建を目指すリューディア。彼女に明日はあるのか

金色に赤のストライプの入ったマーニアス艦隊が永遠のプリンセス号に挑む

明貴美加さんにインタビュー

このゲームの原作とキャラデザイン、そしてメカデザインを担当している、レッドカンパニーの明貴美加さんに取材を敢行。『〜ユナ2』について、いろいろとお話をうかがった。

多くのキャラが出演する

—— 前作のキャラは何人くらい出演するのでしょうか？

明貴　前作の3分の1が出演します。とくに六本木の舞はやたらと登場しますよ。

—— では、『〜2』の新キャラは何人くらい登場するんですか？

明貴　人数は教えられませんが、暗黒お嬢様みたいなグループは出てきます。

—— 今回判明した新キャラ、香坂エリカの設定についてお聞きしたいんですが？

明貴　前作のリアと同じようなキャラ、ユナのライバルです。実は彼女、前作の「銀河お嬢様コンテスト」の決勝戦に出場する予定だったんですが、当日体調を崩して、出られなかったという設定になっています。

—— この設定は前作のときから決まっていたんですか？

明貴　というか、前作のキャラがみんなユナの友達になってしまったので、敵を作らなくては…、という感じで生まれたキャラです。

私服姿がいっぱい見られる

—— コスチュームの着せ替えが多くなるとお聞きしたんですが？

明貴　そうですね。わりと頻繁に着替えるようになります。前作の場合、ユナがずっとライト・スーツのままだったんですが、あれはかわいそうだということで移動するごとに服を着替えるようにしています。やっぱり外は普通の服で歩くだろうし…。

—— ということは、ユナの私生活がゲーム中に盛り込まれているということでしょうか？

明貴　あまり盛り込んではいません。しかし、ユーリィ・キューブが私服姿になるシーンで少しだけ見ることはできます。

ユナに対する思い入れは？

—— 明貴さんが抱いているユナのイメージは？

明貴　とにかく物事にこだわらない明るいコ。人を憎いと思ったことのない、誰とでも友達になっちゃうっていう感じですかね。

—— 最後にユナに対する思い入れを教えて下さい

明貴　私のキャラに初めて声が入った作品なので、ユナが今のところ一番カワイイですね。

前回はライト・スーツしか着ていなかったユナ。『〜2』ではいろんな場所でコスチュームを変える。どんなユナが見られるかな

開発機上で展開する新・兄貴ワールドを公開

愛・超兄貴

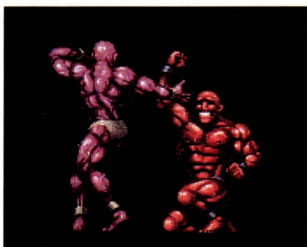
スーパーCD-ROM²
メーカー名：日本コンピュータシステム
発売予定日：12月
予定価格：未定
ジャンル：シューティング
継続機能：コンティニュー
その他：マルチタップ対応（最大2人）
開発状況：50%（8月19日現在）

弾を撃たないシステムをついに実現!?

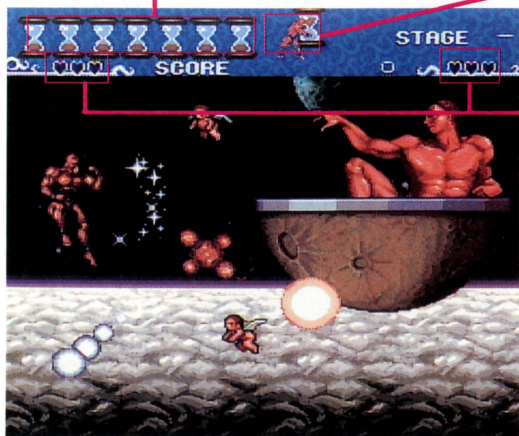
年末発売を目指して、鋭意開発中の『愛・超兄貴』。弾を撃たないシューティングという前例のないシステムを採用している。現在は、このシステムが成立するかどうかを、開発機上のテストバージョンで確認している段階。今回はこの試作版を実際にプレイ、具体的に明らかになっていなかったシステム部分を追求していく。

開発室ではまだ開発機だったが1ステージは遊べる状態だった

残りタイムが重要な要素になる

前作のような残機制ではなく、時間制限制になる。画面上部に表示されている砂時計が残りタイム。これがゼロになると、捕らわれのイダテンが口では言えないような目に合わされてしまいゲームオーバー。また、自機がダメージを3回受けてしまうとミスとなり、残りタイムが減ってしまう。タイムはステージクリア時に回復する。

ステージをクリアしたときに、倒した敵の数に比例してタイムが回復

残りタイム この砂時計をプチ兄貴がひっくり返していく。すべてなくなるとゲームオーバーになってしまう。制限時間のほかに全体的な体力ゲージの役割もある。

プチ兄貴 砂時計をひっくり返すのが彼の役割。スクワットをしながら待つ。

体力ゲージ このハート形のゲージがサムソン、アドンの体力をあらわす。3ゲージなくなっても自機は死なずに、タイムの残りが減る。

コマンド入力で敵を倒すシステムに

「弾を撃たずに心を打つ」。8月号で石塚輝プロデューサーが残した言葉の意味はコマンド入力で敵を倒していくシステムということが判明。コマンドを入力すると自機はポージングと呼ばれるかまえをとる。ポーズに合わせた攻撃で画面上の敵を倒していく。攻撃は一定の範囲にダメージを与えるものを中心に用意されている。

Ⅱボタンでいちばん近い敵に自動攻撃する

Ⅰボタンを押すと一定時間無敵状態になる

コマンド技は6種類

各コマンドを入力すると自機がそれに合わせたポーズを取り、コマンドに応じた攻撃ができる。基本となるコマンドは、上下左右の4方向の攻撃に、画面全体にダメージを与えるものと近距離の敵に大ダメージを与える攻撃の6種類用意されている。また、完成までに変更が加わったり、これ以外にも新たなポーズが盛り込まれるかもしれないとのことだ。

上下左右の4方向にむけて攻撃
出す方向の反対にキーを入力、出す方向＋Ⅱ

各攻撃ポーズは広い範囲にわたりダメージを与えることができる。左右は自機と同じライン上にいる敵にダメージ。上は自機の位置から上にいる敵全体にダメージ。また、下も上のコマンドと同様に下にいる敵全体にダメージを与える

画面上の敵全部にダメージ
←→↓＋Ⅱまたは→←↓＋Ⅱ

画面上の敵全部にダメージを与える攻撃。威力は弱い

射程の短い強力な技
↓↘→＋Ⅱまたは↓↙←＋Ⅱ

敵のふところに飛び込んだときに有効な攻撃。非常に強力

気になるBGMは歌謡曲系に…!?

前作の葉山宏治さんのサウンドは強烈なインパクトを与え、一部に熱狂的なファンを持つ。今回、作曲を担当するのは岩崎琢さんという方。いままでにアイドル系の作曲をメインで手掛けており、現在は作曲に入る前のイメージを固めている段階。新たなる兄貴サウンドの誕生に期待しよう。

作曲担当の岩崎さん。強烈なヤツを一発お願いします!!

※ポーズの紹介で使用している写真は開発ツール上で合成した物です。

前作を継承したステージ構成

ステージは前作と同様に１ステージ3エリアで構成され、各エリアの最後にはボスが出現する予定。また、前作のステージ１であった、惑星エデンから始まることに決定した。これは、世界観を受け継ぎつつ、しだいに『愛・超兄貴』独自の世界をスムーズに展開していくために選択した演出とのこと。

前作のステージとよく似た構成

エデン市長の顔もふたたび登場

だんだんと新しい世界になる

ステージ２からは新たな舞台に。どうやら森林ステージらしい。背景は３重スクロールするぞ

キャラクタがさらに質感アップ!!

８月号で公開された画面から、自機であるアドンとサムソンのグラフィックが大幅に変更された。筋肉の質感がアップして、見た目にもインパクトある仕上がり。グラフィック担当者によると、このように気に入らない部分は時間が許すかぎり変更していく予定だそうだ。また、グラフィックの完成状況はまだ20%程度。ただ、開発ツールが優秀で、できあがったグラフィックを組み込むだけですぐに動かすことができる。これから急ピッチで作業が進行していく。

実は結構貧弱だった。質感にいまひとつ欠けていて、筋肉ムキムキのエネルギーが感じられなかったが…

今回のバージョンではまるで通信販売のアイテムの使用後のように一段とたくましく、華麗な変身を遂げた

ボスも質感を第一に表現され、完成に向けてさらに手が加わっていく

オープニングの新絵コンテを入手

今回の取材では、新たに描きおこされたオープニングの絵コンテを入手。細かいところまで指示が書き込まれており、この絵コンテをもとに、オープニングが制作される予定となっている。コンテ上では前作のリアルタッチから多少、コミカルなタッチに変更されているが、実際の画面でどのようなタッチで描かれるかは未定。

前作はシリアスな路線。今回はまた違うアニキの世界が展開する

メーカー取材により明らかになったシステム内容

アルナムの牙 獣族十二神徒伝説

CD

スーパーCD-ROM²
メーカー名：ライトスタッフ
発売予定日：未定
予定価格：8300円（税別）
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：60％（8月8日現在）

主要キャラが12人いるシステムとは？

『エメラルド　ドラゴン』のキャラデザインで知られる木村明広さんが、原案と世界観の設定を担当している『アルナムの牙～』。

現在このゲームについて発表されている内容は、メインキャラが12人いることと、戦闘システムがオリジナルのものになること。

今回は、これらの内容を解明するため、ライトスタッフに取材を敢行。まだ判明されないゲームシステムの内容を探っていく。

パーティの入れ替えが30回以上

12人のメインキャラが登場するこのゲーム。実際のパーティ構成はどのようなものになるのか。

この内容について聞いたところ、パーティ構成は3人以上にならないことが判明。パーティメンバーは、ゲームが進むにつれて何回も入れ替わるとのことだった。

またこの入れ替えが、なんと30回以上あるとの情報も入手した。

フィールド画面。最初はオウケンとパーティを組むことになる

ゲーム導入部のパーティキャラ

パーティは基本的にケンプ＋2人で構成される。しかし、ケンプと組む人数が必ず2人とは限らず、1人の場合もあれば、誰もいないときもある。

ゲーム導入部のパーティ構成は、ケンプ＋1人で構成されている。

このゲームの主人公。獣（犬）に変身する能力を持つ獣族の1人

彼も獣族の1人。ケンプと同じく犬に変身する。ケンプの師匠

鳥に変身できる能力を持つ。オウケンの次にパーティを組む相手

このゲームのヒロイン。彼女も獣族の1人。うさぎに変身する

戦闘システムの練り直しをはかる

戦闘システムに関しては、獣化攻撃と合体攻撃という特殊な攻撃方法がある。また、これらの攻撃を実行するために、「気法」という行動ポイントを消費することなどは、以前すでに紹介している。

今回の取材で明らかになったことは、戦闘システムの開発が半分以上終わっているということ。また、獣化攻撃や合体攻撃に多少の練り直しを考えているということ。

ここでは、獣化攻撃と合体攻撃のシステムと、練り直しを考えている部分を解説していく。

ミニキャラがフィールド上で戦っている画面

ステータス
〝体〟がキャラのヒットポイントを、〝気〟が現在持っている「気法」の量を表示

気法の消費量
消費する「気法」の量を表示。選択したコマンドの内容によって変わってくる

獣化が目立つように

獣に変身できる能力を持つ、12人のメインキャラは、「気法」を消費することで、獣化攻撃を行うことができる。獣化によりキャラの特殊能力がアップし、敵に大きなダメージを与えられるのだ。

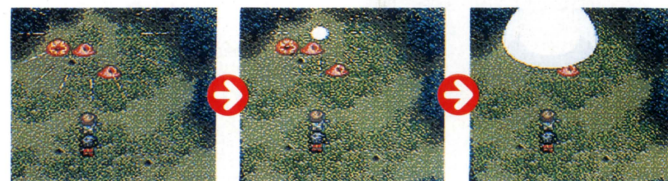
この部分で練り直しを考えているのは、獣化したという感じをグラフィックによりもう少し目立たせるということ。現在はこの部分を主に検討しているという話だ。

獣化攻撃すると、ミニキャラと右下の顔画面が変化する

獣化したことがもう少し目立つようになるぞ

合体攻撃は派手に

合体攻撃とは、2人のキャラが力を合わせた攻撃のこと。獣化攻撃よりも強力なダメージを与えることができる。互いの「気法」を持ち合うことにより使用可能だ。

この合体攻撃のパターンは全部で35通りあるが、現在完成している合体攻撃のパターンは2種類だけ。残りのパターンに関しては、なるべく派手なものになるように、試行錯誤しながら開発している。

ケンプとオウケンが放つ合体攻撃。ある一定の場所に大爆発を起こす

ビジュアル部分の開発状況は?

システムと並行して進められているビジュアル部分の開発は、現在40%ぐらいが終了している。

ゲーム中に挿入されるビジュアルシーンは、13ヵ所用意されているが、プロローグとオープニングの開発を先行したため、あまり作業が進んでいない。

現在は、十二神徒の出会いのシーンを制作しているとのことだ。

十二神徒の1人、シャッコ。獣化すると虎に変身する

プロローグとオープニングが完成

先行して開発が進められていたプロローグとオープニングのビジュアルはすでに完成。取材で見ることができたビジュアルシーンは、音声は入っていないものの、非常に完成度の高いものだった。

ここでは、完成されたビジュアルシーンの内容を紹介する。

プロローグ

師匠であるオウケンと剣の訓練をしているケンプ。しかし、森のなかで人が襲われている知らせに、2人は森に向かうことになる。

犬に変身する獣族の戌族(ジュツ族)の戦士、オウケン

剣の練習にはげむケンプ。オウケンを兄のようにしたっている

剣の訓練をしている2人にある事件が迷い込む

オープニング

森で2人を待ち受けていたのは正体不明の怪物。オウケンとケンプはその怪物と戦うことになるが、戦いの未熟なケンプはオウケンの足手まといになる。そして、オウケンはケンプをかばって…。

ついに正体を現した敵に胸をつらぬかれたオウケン

ただならぬ雰囲気にオウケンとケンプは、神経を張りつめる

苦痛の表情を浮かべるオウケン。ケンプは彼を救えるのか!!

現在は十二神徒の出会いのシーンを開発中

現在開発が進められているビジュアルは、十二神徒の出会いの場面。オープニングの次に見られるこのシーンは、何枚かのグラフィックが完成していた。

編集部は、このビジュアル画面を入手。そのなかには、今まで公開されていないキャラ、清帝マリエーン皇女を見ることができた。ここではその画面写真を公開する。

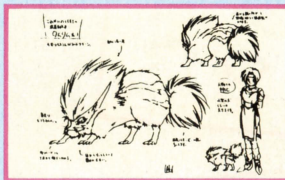
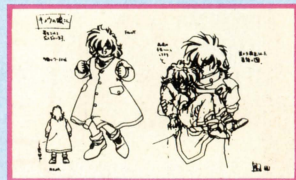
清帝マリエーン皇女。ケンプたちの目的は彼女を守ることだ

馬の姿に変身する牛族(ゴ族)のスズメ。彼女も十二神徒の1人だ

12人のメインキャラが織りなすビジュアルシーンはこのゲームの魅力の1つ

ビジュアルのもととなる設定資料を入手

編集部は、ビジュアル画面のもとになるキャラの設定資料を入手。今回取材で明らかになった清帝マリエーンのほかに、今まで公開されていないたくさんのキャラがゲームに登場することが判明した。

また、この設定資料にあるキャラはすべてビジュアルシーンに登場するもの。ここでは、その3枚のキャラ設定資料を公開する。

トエイの飼っているペットか!

イベントで登場する少女

マリエーンを守る戦士、四天孔が登場する

システムはほぼ完成！ 開発は順調に進行中

メタルエンジェル2

スーパーCD-ROM²
メーカー名：パック・イン・ビデオ
発売予定日：'95年1月
予定価格：8900円（税別）
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：70％（8月8日現在）

変更されたシステムの詳細が判明

前号でタイトルを発表した『メタルエンジェル2』。編集部は早くも、システム部分を中心に開発されているサンプル版を入手した。

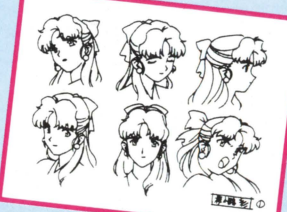
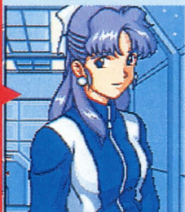
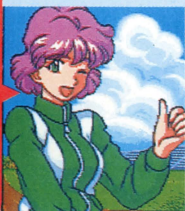
パック・イン・ビデオの話によると、ゲームシステムに関しては前作から大幅変更があるとのことであったが、このサンプル版によりその詳細が判明。今回は、この内容について探っていく。

指導する選手が5人から1人に

前作では5人の女のコを同時に指導するものだったが、今作は3人の中から1人を指導していくものになる。女のコは、プレイヤーが自由に選択できるわけではなく、ゲームの最初に出題される質問への返答により指導する女のコが決定される。残った2人に関しては、所属チームが同じということで、イベントで登場させるとのことだ。

質問は3択形式で行われる。質問回数は5回。内容は毎回異なる

指導できるのは私たちのうち1人だけ

天童リカ。負けん気がとても強く男っぽい話しかたをする。今回の主人公

桜小路彩。前作の登場キャラ、桜小路香の妹。清楚な感じのやさしいコ

森園遥。元気いっぱいのキャピキャピギャル。何事も気にしない性格

育成部分にお金の概念が加わる

教育の面で変更されたのは、女のコの指導にお金が必要になったこと。プレイヤーの設定がアマチュアのコーチからプロの監督に変更されたことで、経営者から支給されたお金を使い選手を育てていく内容になる。また、プレイヤーの設定が変わったことにより、指導スケジュールの組み方が前作とは違うものになっている。

毎月第一月曜日に資金が振り込まれる。この資金をやりくりして選手を育てていくことになる

これがゲームの基本画面になる

コーチを雇って指導

前作は、1週間のスケジュールをプレイヤー（コーチ）が選手の状態によって細かに替えていくものだった。今回はプレイヤーが監督となり、コーチを雇うというシステムが採用される。雇う期間は一週間単位になるという話だ。

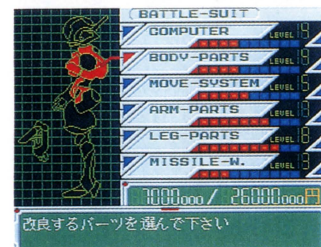
コーチは全部で7人いて、それぞれ攻撃力、防御力などのパラメータを重点的に上げるスケジュールを組んでくれる。

コーチによってスケジュールの内容が異なる

スケジュールの実行画面。成果が一目でわかる

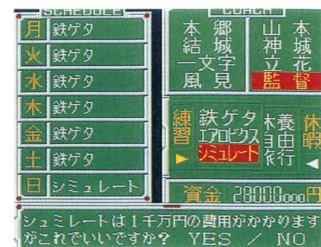
パーツはお金で改良

今回は、選手の着ているバトルスーツのパーツを改良することができるようになった。選手の指導以外に、パーツの強化によっても選手を強くすることができるのだ。

パーツの改良も1週間に一度行うことが可能。もちろん改良にはお金を必要とする。強化できるパーツは全部で6種類になる。

改良するパーツは、回数を重ねるごとに値段が高くなっていく

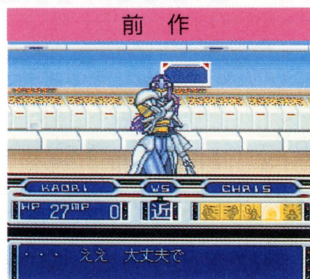
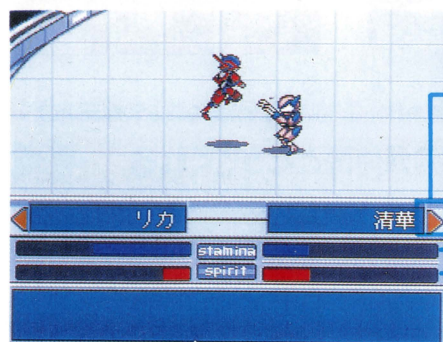
お金を払って試合を組む

『～2』では新たな要素として、シミュレートというスケジュールを組むことができるようになった。これはいわゆる模擬戦で、週の終わりの日曜日にだけ行える。

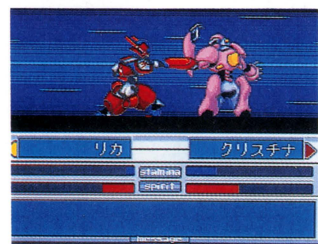
この模擬戦を行うには1000万円という大金が必要。これに勝つと選手は大幅に成長する。この成長の度合いは現在調整中とのことだ。

シミュレートは監督が組むことのできる数少ないスケジュールの1つ

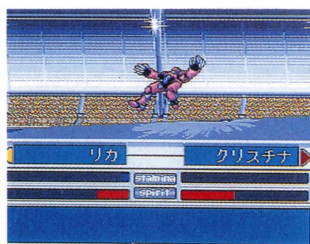
プレイヤーが指令できる戦闘に

戦闘部分もさまざまな変更がなされた。一目見てわかる違いは、基本画面だ。前作ではRPGのような戦闘画面だったのに対し、今回は闘技場でミニキャラがアクションするものになった。このミニキャラはオートで動くので、普段はプレイヤーが操作することはできない。だが、行動ランプが黄色になると、プレイヤーがさまざまな指令を与えることができるのだ。

前 作

⬆基本的にオートバトルで展開する戦闘。画面は彩の姉、桜小路香

コマンド選択で行う戦闘

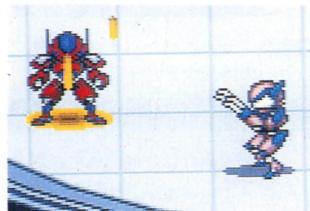
前作では間合いに関する指令しか出せなかったのが、今回は戦闘パターンの指令も出せるようになった。この指令は、大きく攻撃と防御の2種類に分けられる。

このコマンドの内容に関しては、ほぼ現在入手しているサンプル版の内容で決定しているとのこと。

⬆状況にあったコマンド選択が重要

⬆攻撃の結果はアニメーションで

⬆戦闘ではさまざまな動きをする

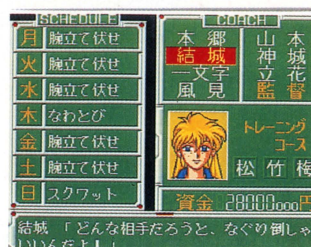
気合いで必殺技を放つ

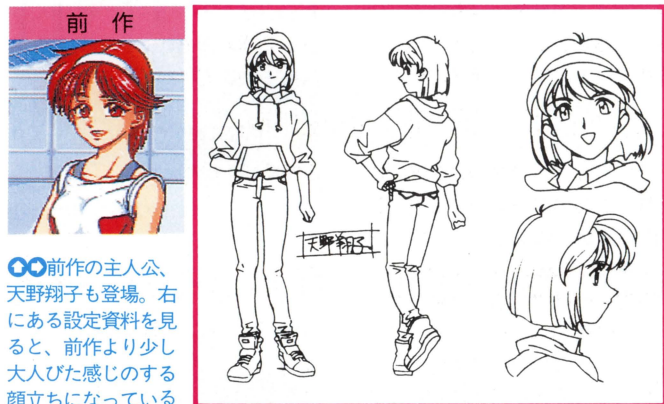
『～2』では、気合いをためた量により何種類かの必殺技を出すことができるようになるとのこと。この必殺技は、イベントによって覚えていくという話だ。

現在のサンプル版では、暫定的な必殺技しか入っていないが、気合いのシステムは完成している。

⬆左側のキャラが気合いをためている。溜めるタイミングが重要になる

前作に登場したキャラも出演!!

サンプル版のなかには、前作に登場していたキャラが存在していた。右の画面写真にいる結城アニーがその人。監督が雇うコーチの1人として登場している。

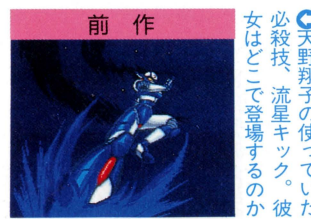
このことをパック・イン・ビデオに聞いたところ、前作に登場したキャラがかなり『～2』にも登場するとの話を聞くことができた。前作の最後の敵も、今回登場するとのことだ。

⬆前作で登場していた結城アニーはバリバリの熱血コーチに。スケジュールの内容はパンチ力を上げるもの

前 作

⬆⬆前作の主人公、天野翔子も登場。右にある設定資料を見ると、前作より少し大人びた感じのする顔立ちになっている

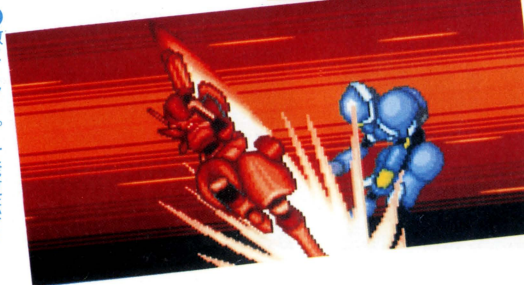
イベントで伝授される前作の必殺技

『～2』に登場する前作のキャラのなかには、イベントで登場する人もいるとのこと。そして、前作のキャラが登場するイベントに、前作にあった必殺技を伝授するというものがあるということも判明。イベントの詳細は未定という話だ。

前 作

⬆天野翔子の使っていた必殺技、流星キック。彼女はどこで登場するのか

⬆流星キックは気合いが満タンでないと使えないようだ

⬆画面のキャラは天童リカ。彼女が流星キックを使うのか？

⬆敵にヒット。一発逆転だ!!

前代未聞の美少女ゲームの新情報をキャッチ

姐（あねさん）

CD

スーパーCD-ROM²
メーカー名：NECアベニュー
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：アクション
継続機能：コンティニュー・バックアップメモリ
その他：マルチタップ対応（最大2人）
開発状況：50%（8月12日現在）

制作側のコダワリが随所に

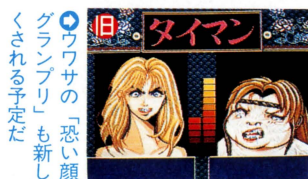
暴走族のレディースたちが主人公の異色のアクションゲーム。

しばらく新情報が途絶えていたが、今回、開発機上で動いている画面を確認することができた。

当初のハードなイメージから、ユーザーに親しみやすくするためにといくつかの改良点があった。編集部では、新画面を入手、現時点の開発状況を取材した。

最大２人で遊べる横スクロールタイプのアクションゲーム

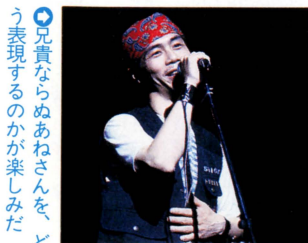
キャラのデザインがリニューアル

今回の取材で明らかになったのは、キャラのグラフィックが前回発表したものからすべて新しく描き直されたこと。その理由は、あまりにもリアルさを追求して、キャラが「不気味過ぎる」という声が上がってしまったためだとか。

ウワサの「恐い顔グランプリ」も新しくされる予定だ

前回は怒れるお姉さんって感じだけど、なんかアブナ過ぎ

マンガっぽくなった。サイドのレイヤーがマニアックだわ

『超兄貴』の葉山氏が新境地に挑む

気になる音楽のほうだが、オープニング、エンディングともに完成したとのこと。担当が葉山宏治さんなだけに、『超兄貴』をイメージしてしまう人も多いと思う。

が、意外や意外、聞くところによるとバリバリのハードロックがベースとなる。そこに葉山さんの叫び声が入っていたり、念仏（とある寺の高僧が唱えているとか）がかぶせてあったり。『超兄貴』とまったく異なる葉山ワールドが展開されていくとのことだ。

兄貴ならぬあねさんを、どう表現するのかが楽しみだ

『超兄貴』。その独特なメロディーが大ウケした

より具体的になったシステム

このゲームは3人組の中から、最大2人を選んでプレイする横スクロールタイプのアクション。そのゲームシステムは、現在かなり練り込まれたものになりつつある。「何度も遊べるように」という要望から色々なアイデアが挙げられており、このアイデアをまとめるのに苦労しているとのこと。イベント、必殺技、ボスキャラなどを何度も考え直して、最近やっと1つの形にまとまってきている。

今回、このゲームのウリともいえる部分を具体的に紹介する。

ステージは首都圏内の某所を、実際に見学して再現されているのだ

左から愛、チカ、まこと。行方不明になった愛の姉を探すため戦う

倒したボスが仲間となってくれる

横スクロール画面では、ステージクリア後、そのステージでやっつけたザコキャラが自分の傘下となる。具体的に言うと、人数に比例してパラメータが上がって強くなっていく。また、キャラは最初3人だが、ステージのボスを1対1で勝負して倒すことにより、そのキャラを使用できるようになる。その後のステージで心強い味方となってくれるというわけだ。

こいつなど仲間にしておけば、なかなか頼りになりそう

ボーナスステージは全部で3種類

イベントの1つであるボーナスステージの内容がわかった。

以前紹介した「恐い顔グランプリ」のほか、新しくステージが追加されることが決定している。バイクを走らせ、壁スレスレまでブレーキを踏まない、「チキンレース」。ダラダラしている友達を殴ることで真人間へと更生させる「友達を救え！」の2つだ。

過激に改造されたバイクを操り、お互いの器の大きさを競い合う

ブレーキが遅いと壁にぶつかり炎上してしまう。前方の花束が悲しい

他にもこんな新システムを検討中

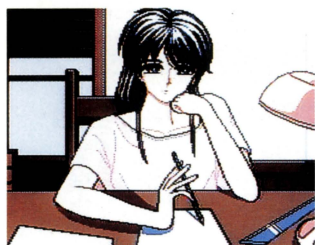
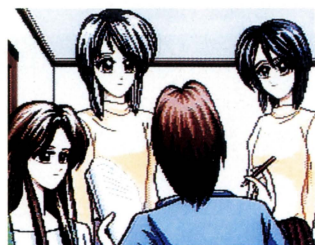
上記で紹介した他にもさまざまなシステム、イベントを盛り込む予定。たとえば「通信販売」システムで、武器、特攻服の他にもイベントで使うバイクや、部屋の壁紙などが買えるようになった。これらはすべて、自キャラのパラメータに関係してくるとのことだ。

グラフィックは終了！　あとは組み込むだけ

電脳天使 デジタルアンジュ

スーパーCD-ROM²
メーカー名：徳間書店インターメディア
発売予定日：11月中旬
予定価格：7800円（税別）
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：50％（8月8日現在）

変更・追加された部分をチェック

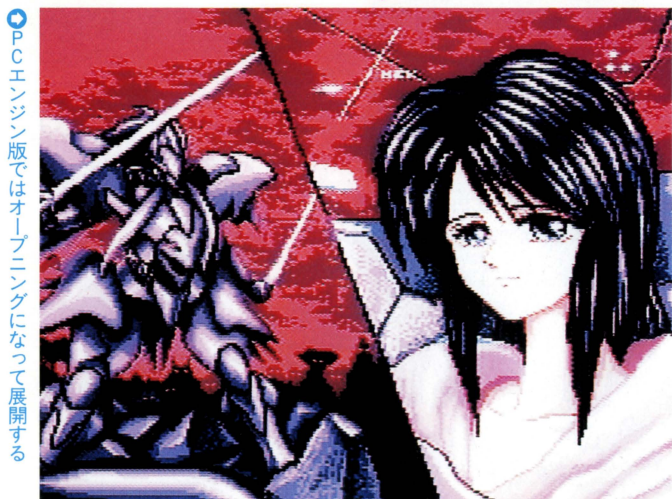
パソコンから移植されるアドベンチャー。今回は、以前お伝えしたリニューアル部分をさらに詳しく解明するため、PCエンジン版のシナリオを監修している原作者の古雅ちはやさんに取材。これにより、PCエンジン版の変更点と、追加シナリオの詳細が判明した。

シナリオだけではなく、ビジュアルシーンも追加されている

ビジュアル部分の画面サイズは、パソコン版よりも大きくなっている

パソコン版のベストエンディングがオープニングに

変更された内容の1つに、パソコン版のベストエンディングがPCエンジン版でオープニングになることが判明した。

これはベストエンディングの内容が、オープニング向きであるとの理由で変更されたとのこと。これによりこのゲームの世界観が把握しやすいようになっているのだ。

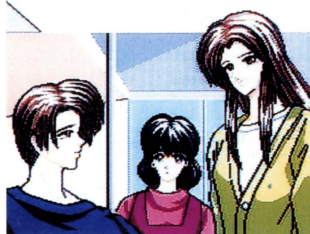
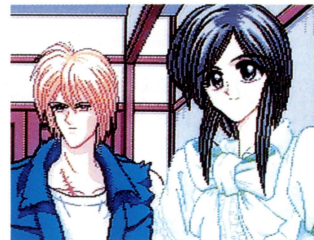
フォルたちの前世の戦いが…

パソコン版のベストエンディング

オープニングに

PCエンジン版ではオープニングになって展開する

パソコン版のシナリオに2年後のドラマを追加

PCエンジン版では、パソコン版のシナリオに2年後のシナリオを追加。大学生になった貴也とフォルが織りなす、新たなドラマが楽しめるようになった。

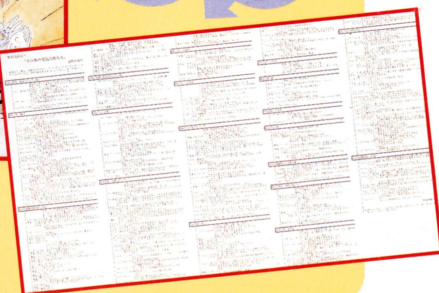
また2年後のシナリオに、双葉とラオールというオリジナルキャラが登場。煮え切らない貴也とフォルの関係に新鮮な風を吹き込んでくれるとのことだ。

真ん中にいるキャラが双葉ちゃん。貴也と同じ大学に通っているのだ

左の男がオリジナルキャラ、ラオール。ベルと深く関係していく

パッケージにあった2年後のシナリオ

PCエンジン版で追加された2年後のシナリオ。実はこのシナリオの原作というべきストーリーが、パソコン版のパッケージの裏に書き込まれていた。

「その後の天使たち」というシナリオがそれ。PCエンジン版のシナリオは、この内容を膨らませた内容になっているのだ。

パソコン版のパッケージ

パソコン版のパッケージは裏が見えないようになっている。このシナリオは知る人ぞ知るナイショのオマケなのだ

椎名へきるが朗読するCDドラマを収録

『電脳天使～』のなかに、椎名へきるの朗読するCDドラマが収録されていた。タイトルは「スパイラルクエストロマンス」。

これは、現在休刊になっている月刊誌テクノポリスに連載されていた「スパイラルクエスト」という小説がもとになっている。

CDドラマは、その小説の第1部を抜粋したものが盛り込まれているとのこと。また、主人公のミュア・ジーズニが、女のコから男のコの設定に変更されるという試みも行われている。

このCDドラマは、ゲーム中に盛り込まれる予定だ。

スパイラルクエスト

真ん中にいるキャラがミュア・ジーズニ。彼女が男のコに変更される

　※このソフトはＰＣエンジンマウスに対応しています

ジャンルにとらわれない型破りなクイズゲーム

クイズアベニューIII

クイズで戦うRPGモード

今回はこのゲームのメインとなるRPGモードの内容を解明する。

ゲームはまずオープニングビジュアルから始まる。その後画面はフィールドマップに切り替わり、情報を入手しながら村を行き来することになる。このあたりは、従来のロールプレイングゲームと同じ。唯一違うのは、戦闘方法がクイズということ。プレイヤーは最大4人パーティを組むので、クイズとはいえ戦略的な戦い方が必要。

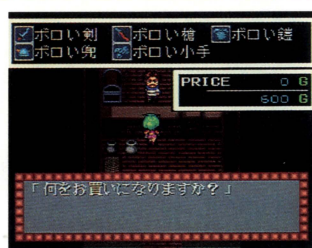
敵とエンカウント

クイズに挑戦!!

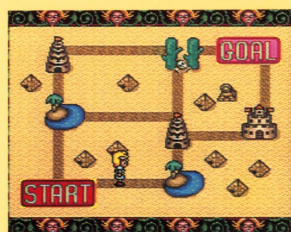
⬆敵とエンカウントするまでは完全にロールプレイングゲームのノリ
➡クイズに正解すればダメージを与えられる

RPG要素をふんだんに導入

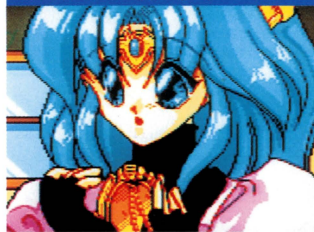
町や村で行う作業は、情報収集や宿泊、買い物など、普通のロールプレイングゲームとほぼ同じ。

単に2つのジャンルをくっつけたというより、ロールプレイングゲームの要素がかなり強く打ち出されている。単なるクイズの延長線上のゲームではなく、とことんこだわった作りになっているのだ。

⬆町ですべきことも多種多様

クイズはここまで進化する!! 制作者に聞く開発秘話

シリーズ第1弾『クイズアベニュー』の発売からはや3年。今回『〜III』のプロデュースを担当している多部田俊雄さんによると、この3作目でシリーズは完結するとのことだ。また、シリーズを通してキャラデザインを手掛けた見田竜助さんの思い入れもひとしおだったようで、どうしてもしっくりこないグラフィックには、みずからがマウスを握って修正したということだ。

⬆第1作は'91年2月15日発売。2つのモードで構成されるゲームは『〜III』まで引き継がれている

メインキャストは『卒業』と同じ

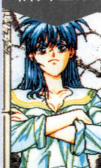
じつは、ゲーム中のメインキャラの声優はPCエンジン版『卒業グラデュエーション』と同じキャスティングになっている。どうやらこれは、プロデューサーである多部田さんの配慮らしい。またこのほかにもサブキャラとして『卒業II　ネオ・ジェネレーション』のキャラを演じた萩森侚子、南場千絵子、鈴木砂織も出演している。

勇者 コノハ　声優:冬馬由美

剣の扱いにかけては一流の勇者コノハを演じる冬馬さんは、PCエンジン出演回数No.1。『モンスターメーカー』のライアも演じている。

『卒業』では 高城麗子

戦士 サイ　声優:鶴ひろみ

ちょっと荒っぽいしゃべり方をする、男勝りの女のコ、サイを演じる。ちょっとツッパった感じの女のコ役が多いようだ。

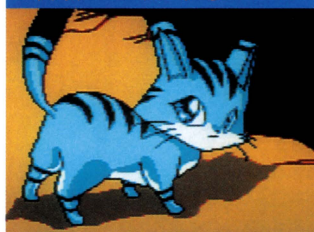
『卒業』では 新井聖美

魔法使い エルネ　声優:久川綾

病弱な魔法使いを演じるのは、やっぱり久川さん。か弱い感じの女のコが多い。『卒業』の中本のように、このキャラも人気が出るか!?

『卒業』では 中本静

踊り子 ミュウ　声優:金丸日向子

いわゆる天然ボケした女のコを演じたらハマリ役の金丸さん。さすらいの踊り子ミュウは、キャピキャピした感じのかわいいキャラだ。

『卒業』では 志村まみ

エンジェルキャット シャラ　声優:嶋方淳子

元気で活動的な役が多い嶋方さんが今回演じるのは、幸運を呼ぶと言われるエンジェルキャット、シャラ。ちゃんと人の言葉で話す。

『卒業』では 加藤美夏

読者の読者による読者のための大放言パラダイス！

READER'S LAND

まどかです♡　スポーツの秋、芸術の秋、読書の秋…。そして、食欲の秋〜っ!!　夏の疲れは、モリモリ食べて、取り戻さなくっちゃネ♡　そして秋の夜長、読書なんてヨロシイかと（あと、ゲームとか♡）。あ〜、日本に生まれて良かったぁ〜♡（季節が変わるたびハシャぐ!?まどか）

Free. Talk

8月号のAAAA隊クンへ

人にはそれぞれの接し方があるはず。ゲームファンはゲームファンの、アニメファンはアニメファンなりの接し方でいいと思います。AAAA隊さんの言い方だと、「ゲーム性を考えるゲームファン」しかゲームをする資格がないように聞こえます。もっと気軽に遊んでもいいのでは？「ゲームマニア」のような考え方を他人に無理強いする必要はないと思います。（鹿児島県／池添哲郎クン）

AAAA隊クンへ

私はゲーム性とは「そのソフトの魅力」と考えます。それを個人がどこに置くかですね。好きな声優やアニメに置くのも自由です。法廷倶楽部の議題にしても、嗜好の問題になりそう。（滋賀県／岩下あきとクン）

AAAA隊クンへ

同感。最近のPCエンジンときたら、キャラゲーとギャルゲーのオンパレードで、ゲーマーな俺は悲しい。でも、アニメファンも増え、「ゲーム性より、見ていて楽しいソフトがイイ」と考えている人もいるかも…。PCエンジンにとってゲーマーは、やっかい者なんじゃないかと思うようになってきた。俺はそろそろ潮時かなあ…。（群馬県／STYXクン）

AAAA隊クンへ

よくぞ言ってくだすった。PCエンジンのRPGとアドベンチャーとデジコミにゃ、イヤ気がさしていた。ビジュアルに力を入れまくってゲームはおざなりの（水準に達してても、ビジュアルほどではない）シロモノが多くて閉口。しかも被告人席も辞さないとは。起訴してあげちゃう!!　「個人的中傷ご法度のリーダーズランド殿中で、その暴言は開発者の努力を踏みにじる中傷とみなす。求刑は3ヵ月間の投稿禁止（オレなら耐えられん）」。弁護人になるぞ、がんばれ!!　（東京都／PC原動機クン）

8月号のAAAA隊クンの意見「アニメファン&声優ファンも、もっとゲーム性を重視すべき」には、法廷〜でも載せきれないほど反響があった。「金銭的に可能ならニーズに応じてマシンを使い分け、それが困難なら一機種の中で自分に合ったゲームを選ぶ」というのはどうかな？（案：まどか）

ほほえましい光景!?

8月号のPCエンジンファンを買いに本屋へ行くと、50歳くらいのオジサンが『ときめき〜』の特集ページを食い入るように見た後、8月号を買っていった。隣でながめていて何ともおぞまし…じゃなくて、ほほえましく感じた。やっぱり、そのオジサンがプレイするのだろうか？
P.S. 8月号では、勢いだけで書いたシロートのたわごとに真剣に答えてくださって、ありがとうございます。（東京都／てすた☆めんとクン）

老若男女、あれは楽しいゲームです（キッパリ！）。8月号では、いろんな地方の人が欲しいソフトの入手状況がわかって、まどかも勉強になったなあ。

やっぱ、ゲームは…

私ね、はっきり言って格闘モノが超ミラクルスーパー嫌いなの。あんな倒したらそっこう終わりのゲーム、どーしていいの!?　『ストII』みたいなのが目当てでハードごと買っちゃうのって信じらんない。やっぱ、ゲームはRPG!!　そう思う人、いませんか？（東京都／日野由起子サン）

まどかも信じられない（下手なだけ）。RPGは飽きるし、やっぱ、ゲームはシューティング。そう思う人、いませんか（笑）。

男のコを育成!!

『レッスルエンジェルス』に『プリンセスメーカー』!?　さすがPCエンジン、ギャルゲーの本家!!　このまま、マニア路線で突き抜けろ〜!!　ここまでカラーがはっきりしていると気持ちイイね。他機種ユーザーにはバカにされがちだけど、PCエンジンは感動する「ギャルゲー」の宝庫。偉いぞ!!　しかし、ユーザーは男ばかりじゃない。女性もたくさんいる。というコトで、ぜひ（かわいい）男のコを育てる『卒業〜』を作ってちょ。　（千葉県／でででクン）

誰も買わないって。で、体力を上げて『超兄貴』みたいになるとか（けっこう真剣に考えてる…まどかは買うかも!?）

●先日、1人で街を歩いていたら、学生時代には別に話もしなかったヤツが俺に向かって「おう！　久しぶり！」と歩み寄ってきた。俺は「え、なんでだ!?」とは思ったが、なんせ突然の出来事。とっさに思わず「よう！　元気にしてたか!?」と大声で言ってしまい、近づいていった。しかしその瞬間、ヤツは俺の後ろにいた女にあいさつをしていた。その気まずさに、俺は片手を上げたまま、すぐ脇にあったマクドナルドへと姿を隠したのだった…。これじゃあ、マンガだ〜!!（新潟県／獅子王クン）

Gameイラスト ゲームに関連したいろんなイラスト満載!!

▼兵庫県／Kenクン

✪うわぁ、美人!! とは言いつつ、なんだかこのサヤちゃん、ちょっとケバくてオカマみたい…（失礼!!）。このシリーズの最大（!?）の魅力、「お約束」シーンは、今回もかなり強力だというウワサ。楽しみネ♡

▼神奈川県／宍戸岳彦クン

✪まどかも超ビックリよ!! 今、まさに伊集院をネラッているんだけど、苦痛なんだな、コレが。デートはできないし、電話してもイヤミでさ…。プールには絶対に入らないという設定なんだけど、普段はサラシでも巻いているのかな(笑)

▼東京都／ZERO-GXクン

✪PCエンジン版は孫悟空1人を操作して、8人と闘うゲーム。だからベジータは使えないけど(でも、かなり強敵だって)、「超オモシロイ!!」と記事担当者が太鼓判!!

▼東京都／ハニー・Hクン

✪ユーザーの声はきっと、届くんだね♡ でも、安心して眠りすぎて、受験勉強を忘れちゃあダメよ（笑）

▼愛知県／清香クン

✪すっごい人気あるのにね。でも、地道な努力が実る場合もあるかもよ。コールをみんなで送り続ければ、きっと…（無責任発言）

✪パソコン版を制作したグレイトが作っているから期待大。ところで、キングコング〜は、プロディ選手のオリジナル技だったよね(彼はもういない…涙)

▼神奈川県／気合い一発あげだマンクン

Free Talk テーマ編

今月のテーマ ゲームで学んだこんなコト

感動した場面やセリフ。ちょっと得したコトなど。ゲームで学んだコトを教えてほしい。

これ以上の悪運とは!?

アーケード版『エドワードランディ』(某アクション映画そのままのゲーム)。スタート直後に出てくるセリフ「運の悪い人は安心せよ。それ以上の悪運はないのだから」、これに感動したんですね。「そうだよ、悪いことを悪いと思っちゃいけないんだよ!」と何度、心の支えになったことか…。（大阪府／司隆クン）

魔女サンはクリア寸前にブレーカーが落ちたとき〝悪運〟を恨んだとか。でも、「これ以上の不幸はない」と思い直し(安い不幸だなあ…)、2度とそんな目にあわないように、ワンルームのブレーカーを40アンペアに変更。

優しい心

パソコンソフト『英雄伝説III』では、いろいろなことを学びました。ゲルドの人間に対する優しさ、みんなのために、という優しい心。「なぜあそこまでできる?」と思いました。あと、自分のためならという悪の心。人間は誰でも2つの心があるけど、片方は抑えることができるんですね。（石川県／こすも舞クン）

ゲームで自分が美少女オタクだと知った美少女専属M君、『サークIII』『女神転生』で漢字を知ったH君。編集部は軽いヤツが多いなあ…（まどかも!?）。

勉強になった!

県庁所在地などが覚えられ、社会の勉強になった『スーパー桃太郎電鉄』。あと、『ぷよぷよCD』をプレイして「このゲーム、しゃべる!!」と強力なボケをかました友人N。これで彼は、CD-ROM²は声が出ることを知った。（石川県／梅田らクン）

まどかは『桃太郎電鉄』で「桃太郎さんは人生に花を咲かすこともできるんですね」を聞いて「ひと花咲かせるか!」と思い、ゲームで遊びまくってる…。

バーチャルRPG!

ガキのころ、インベーダーゲームをプレイして以来、シューターをやっている俺。集中力、忍耐力が向上し、判断力は的確かつ迅速になった。また、冷静さを失いにくくなったと思う。シューティングって、人生に似ていると思う。どういうことかというと、「自分の道は自分で切り開かなければならない」ということ。こう考えると、シューティングはバーチャルなRPGという感じがする。プレイヤー自身がレベルアップしなきゃいけないワケだしね。…なんだか、テーマと少しズレてしまったような(笑)。でも、言いたいコトはわかるよね?（群馬県／STYXクン）

さすが筋金入りシューターの奥の深い意見(笑)。まどかの場合、下手の横好きなのでバニくってばっかり。何をしても教訓など得られない人らしい…。

12月号のテーマ・PCエンジンのココが好き♡（9月30日必着）

このゲームができるから、形が気に入っている、ハードがパワーアップしてかっちょいい、などなど。なぜPCエンジンが好きなのか、理由を教えて!!

Freeイラスト 芸術作品からキワモノまで、何でもOK!!

▲北海道／水神有気クン

▲奈良県／月の影クン

▲神奈川県／加藤貴成クン

▲兵庫県／消えないでZIGGYクン

✪下の日焼け娘・シンディ桜井がカワイイ♡ ところで、9月号でペンネームの入れ替わりを謝罪したら、そこで水神クンのペンネームを間違えちゃった（大バカ）。ごめんネ

✪✪まどかのショート・カットに、すごい量のおたよりが届き、本人もビーックリ!! みんながこんなに過敏に反応するとは（笑）。で、内容は「かわいい♡」（女のコに多かった）、「また伸ばせ」（そんなあ…）、「サルみたい」（う…）などなど。ちなみに、髪を切ってからはイヤリングに凝ってるの。オシャレが楽しくて、今はけっこう気に入っている♡

✪声優科のある専門学校もあるし、國府田マリ子さんが所属する青二プロダクションには養成所もあるよ（入るのは難しそうだけど）。がんばって

▲山形県／豊川・JOE・藍丸サン

✪リーダーズランドに男の担当者を入れろ、との意見もあるのよね。美少女専属M君の"美少女講座"でも開催しようかしら

▲秋田県／パチモンクン

✪「アニメの出来は最高だった。PCエンジン版には、掃除機に乗ってチョウチョみたいに変身する、あのシーンを絶対に入れてほしい!!」とは、編集部員O君。とってもキレイなシーンなんだって

▲北海道／フィットネスYクン

✪アハハ（失礼）。でもさ、10mも離れてて会話ができるなんて、実はこの2人、心が通じ合っているのでは!? …とK君に伝えてください

こちらまどか探偵事務局です♥

探偵事務局長（兼雑用係）のまどかです。調査の依頼、何でも引き受けますよっ♡

Q バックアップデータのファイル名の前に「X」がつき、データが全部消えていました。この「X」について教えてください。

（東京都／メタルコインクン）

A NECホームエレクトロニクスに聞きました。「PCエンジン本体に内蔵されているバックアップRAMにセーブしたいデータの書き込める領域が確保できてないのに、データが書き込まれた場合や、バックアップRAMの故障など何らかの不具合でセーブデータが壊れている場合、"X"表示されることがあります。いずれの場合も、正しいセーブができないことを示しています」とのこと。セーブできない場合には画面上に「空きエリアがありません。不要なファイルを削除してください」などの表示をするように、メーカーには指導しているそうです。

Q アーケードカードDUOを買い、2週間ほど使っていますが、カードがとても熱くなるので心配です。また、アーケードカード（以下、AC）を本体に差し込んだまま、対応していないソフトをプレイした場合、どうなりますか？（千葉県／森岡啓章クン）

A NECホームエレクトロニクスに聞きました。「普通にお使いになる限り、ACはそれほど熱くなることはありません。ただ、手でさわれないほど異常に発熱する場合などは危険なので使用をおやめください。当社の責任による不具合がありました場合は新しい製品とお取り替えします」とのこと。故障などはお客様相談センター、☎03-3454-5111（土、日、祝日を除く9：00～17：30）に電話してね。ちなみに、カードを曲げたり乱暴に扱うと、内蔵のICチップが壊れて発熱することも考えられるとか。ACを抜き差しするときカードが曲がらないように注意してね。もうひとつの質問に対しては「ACを本体に差し込んだままでも、基本的にAC非対応ソフトをプレイできます」とのこと。

とってもおもしろいなんだな

●①『ぷよぷよ』の攻略本を買って、朝までぷよった。②目がすっげーうつろなまま、サタンまでも「ばよえ〜ん」でブチ倒す。人間、神の領域に意外に行けるかも。③朝までこんなコトして、今日の仕事は最強ブー。④でも残業したのよ、ホメて。⑤しかし極めたと思ったら、いきなりドラコにフィーリング大打撃くらって負けた。⑥ま、ドラコは好きだから許す。⑦ところで、8連鎖までしか組めません。9以上やれる方、知恵をください。⑧あて先は東京都港区新橋…やめましょう。（東京都／PC原動機クン）

読者陪審員が誌上バトル

法廷書記のまどかです♡
上下巻構成のソフトは同梱すべきか!?今回は個人の価値観により、意見がハッキリと分かれたという観があります。さあ、優秀なるPCエンジンファン読者（!!）の精鋭部隊＝陪審員による、熱い討論が展開します。では、開廷!!

今月の被告人	コズミック・ファンタジー4、モンスターメーカー
告発人	東京都／ほまたろクン

上下巻構成のソフトは2枚組で発売すべき

『コズミック・ファンタジー』と『モンスターメーカー』は、それぞれ上下巻構成である。しかし、両作品とも上巻は発売されたが、下巻の発売予定日は未定。上巻を少しでも早くプレイできるのはうれしいが、クリアしたらすぐに下巻をプレイしたいと思うのが当然だ。下巻の発売を待ちわびるユーザーの気持ちを、果たしてメーカーは考えているのか!? 最初から2枚組で発売すべきだ!! そこで、上下巻構成ソフトの別売りの是非を討論することになった。

陪審員①
兵庫県／龍姫クン

絶対に有罪。『モンスターメーカー』をやってすごくガッカリした。あの最後に出た「to be continued」。[1]それを見たとき、俺は目が点になってしまったぞ〜。それに、そのデータを保存しておかなければならないので、もし天の声バンクを持っていなければ、他のゲームのセーブができない（俺は持っているから大丈夫だけど）。もし、どうしても上下巻で出すなら（分けてほしくないが）、せめて下巻の発売日を決めてから上巻を発売[2]してほしい。

陪審員②
愛媛県／西海帝王クン

無罪。上巻を終えた後、下巻をプレイしたいという気持ちはわかるが、だからといって2枚組での発売は愚論である。なぜなら、上下巻別売りと2枚組ではリスクが全然違ってくるからだ。身近な例をとれば、おもしろそうだが内容を知らないシリーズ本を、いきなりセットで購入する人がいるか？　上下巻別売りなら、つまらなければ被害額（笑）を抑えることができる。それに、下巻を1年近く待たされる場合は確かに問題だが、そうでなければ本体に記録機能がついたCD-ROM[3]だからこそ成し得ること。むしろ喜ぶべきだ。

陪審員③
新潟県／デンジャラスH斗クン

昔、ファミコンのディスクカードで「昔話[4]シリーズ」や「ファミコン探偵倶楽部」など、前後編に分かれたゲームがあった。これらは前編が出た約1ヵ月後に後編が出たので、とてもタイミングがいいと思った。また、『BURAI』が上下巻構成だったが[5]、「〜I」が出てから「〜II」が出るまで1年半くらい待った。最初は「パソコンは下巻が出ているのに、なぜ一緒にしてくれなかったんだ」と思った。だけど、「〜II」をクリアした後は「ここまで待って本当に良かった」という気持ちになった。だから『コズミック〜4』『モンスターメーカー』も終わり方次第。エンディングが良ければ、その空白時間のことなんか忘れるはず。しかし逆に悪ければ、ユーザーの怒りを余計にかうだろう。「終わり良ければすべて良し」の言葉どおり、下巻をクリアした人が「2枚組でも別売りでも、どっちでも良かった」と思えればそれでいい。「待った甲斐（かい）があった」という気持ちになるような作品を期待して、再審としておく。

陪審員④
愛知県／本名でGO!! 光富真一クン

はっきり言って「2枚組にすること」自体、まだ早いと思う。ロムカセットから見たら、無限とも言える容量ですよ。しかも、その理由がビジュアルの増量とくればバカバカしいにもほどがある。『コズミック〜』は2作目までやったが（3作目などやる気にもならないが）、『〜2』に限って言えば、あんなものはファミコンの『ドラクエ』すら超えてない。なぜ4作目が制作されるかも納得いかない。『モンスターメーカー』にも言えるが、ビジュアルに力を入れすぎて肝心のゲームがまったくおざなりになっている。この程度の出来のゲームがCD-ROM2枚組とは。まして、その発売を待ちわびる人がいるというのだからユーザーも程度が低い。そんなことだから、PCエンジンに別れを告げてメガドライブに行く者が後を絶たないのに、メーカーはなぜ気がつかないのだ!!　ビジュアルにかける手間暇をゲーム自体のおもしろさの追求に費やせ！　それをちゃんとやって、2枚組だろーが（でも『SNATCHER』は2枚組でも良かったかな？）。評決は、2枚組にすること自体が有罪だ。

陪審員⑤
愛媛県／いいGAMEをクン

無罪。まず、2枚組だと値段が高くなる。もし、普通のゲームの2倍程もするゲームを買うというのは、絶対欲しいと思っている人だけ。興味本位で買えるようなシロモノではない。メーカーにしてみれば、買ってくれる人が減ると考えると思う。また、いいゲームを作るのなら別売りのほうがいい。上巻が出た後で、ユーザーからの感想や意見を下巻に活かすことができる。2枚組だとユーザーの声を聞くことができない。また、制作日数もかなりかかる。それなら1巻ずつ出して1日でも早くゲームをしたいのが心情だと思う。

陪審員⑥
群馬県／PCエジソン?クン

ソフトが上下に分かれているからといって、あえて2枚組にする必要はないと思う。そのソフトが1分、いや1秒でも早くプレイしたいと思っているユーザーにとって、上巻が完成しているのに下巻ができるまでおあずけというのは、あまりにも酷ではないか。しかし、上巻をプレイし終わってしまったら、下巻がすぐ

●証拠及び参考物件●

①発売日の約2ヵ月前に急きょ、上下巻構成になることが発表された（理由については「被告人の主張」のコメント参照）。ちなみに、上巻の終わり方はプレイヤーが塔の中に閉じ込められ、包囲した敵が「今から集中砲火を開始する」という絶体絶命のシーンである。
②上巻発売時（『コズミック〜4』は'94年6月10日、『モンスターメーカー』は'94年3月30日）における下巻の発売予定は前者は未定、後者は「夏休み中には出したい」とのことだった。現在は、前者が10月発売予定、後者は未定（年内発売をめどに開発中）。
③スーパーファミコンやメガドライブのROMカセットの場合、ROM内部にバックアップ機能を内蔵しているため、ソフト同士のデータ交換ができず、基本的にはパスワードのような形式を取る。CD-ROMの場合はソフトにデータ書き込みができないので、ハード本体にバックアップ機能がついている。
④任天堂から発売されたアドベンチャー。前者（とくに「昔話シリーズ」と銘打っていない）は『新・鬼ケ島』（前編'87年9月4日、後

に欲しくなってしまうのが、悲しき人間の性である。その下巻の発売がまだずっと先だとなると、気が遠くなってしまう。どちらの考え方も一理あると思われるので、再審とする。

陪審員 7
愛知県／キラリ！おそ松クン

なぜ2枚組にしないのか。結局はそのほうが売れるからだろう。そりゃあ誰だってあんな中途半端な終わり方をされりゃ、どんなもんだろうと先が気にもなるさ。事実、この2作品「ゲーム」として見りゃ、お話になんないもんね。はっきり言って、上下巻に分ける程の内容とは、とてもじゃないが思えないね。数々の謎を残し、妥協的に下巻を買わせる。そんな甘っちょろいメーカーの考えにはヘドが出るぜ／　RPGってジャンルは、作り手のセンスが強く影響する。バカでかい容量使わなくたって、つきつめれば24Mで「F・F VI」『ファンタシースター』が作れることを忘れるな／　当然、有罪。

陪審員 8
東京都／宮は大成!!クン

無罪。別にいいんじゃないかなあ。だってさー、⑥CD2枚組だとしてもデータは継続できないんでしょ？(もしかして、できるの?)。とにかく、上下巻に分かれていれば、上巻やってつまんなかったときに「下巻はどうしようかなあ」って考える余地があるじゃん。でも2枚組だと問答無用で下巻も買わせられるわけでしょ。2枚組にすればすごいメリットがあるなら、それに越したことはないけど。別にそれがないなら、上下巻を別に発売しても良いと思うよ。

陪審員 9
埼玉県／松村将信クン

有罪、有罪、有罪//　なめているとしか言いようがない。簡単な例で言うと、自分の好きな食べ物を半分だけ食べて、残り半分はおあずけ状態である。しかも、残りは相手の気分次第でいつ食べられるかわからない…。ユーザーをなめとんのか//　だいたい、やろうと思えば造作もないこと。半完成品のソフトなど、やりたくもない。ユーザーはエンディングが見たいからこそ、途中の様々なイベントをがんばっているんだ。メーカー側も内容の強化ばかりでなく、最後の最後まで感動させてくれるソフトを作ってほしい。

陪審員 10
秋田県／佐藤英徳クン

僕の場合、ひとつの作品が成立するのは、一連のストーリーが完結したときだと考えている。だから、前編を遊んで後編を待つのも、2枚組での発売を待つのも同じなので、その点では無罪。でも、前・後編という発売形態には「早く遊べる」というメリットと、「1作品として値段が高くつく」というデメリットとの兼ね合いという問題点がある。早く遊べることに対する価値観が人それぞれであることと、2枚同梱での発売という前例がなく⑦、その場合どこまで安くなるかわからない。さらに「資金を早く回収したい」というメーカーの意図も絡んでいる以上、安易に答えは出せない。個人的には2枚同梱で価格が安くなるのならそうしてほしいと思うし、少なくとも容量面で2枚組にする必要のないソフトを前・後編に分けるのだけはやめてほしい。以前に『雀偵物語2』⑧がそうだったが、やはり1作品としては値段が高くつきすぎたと思うので。

参考人の証言

『モンスターメーカー』と『コズミック・ファンタジー4』の発売元、NECアベニューと日本テレネットに証言いただきました。

●NECアベニュー

『モンスターメーカー』が2部構成になった最大の原因は、シナリオライターの私が音声トラックからくる容量の限界と制作現場のキャパシティを考えずに長編を書いてしまったことにあり、オリジナルRPG初のチャレンジとはいえ、制作期間を含む読み違いは相当なものでした。CD1枚では到底入りきれないと分かった時点で2枚組も検討されたのですが、物語後編部分からフリーシナリオ（1本道の展開でなく、プレイヤーの自由度が高い）RPG的な要素が濃くなり、システム的にも大きく異なるので、2つの作品として発売することになりました。ですから、シナリオ上の後編にあたる『～神神の方舟』は『～闇の竜騎士』を持っていなくても遊べるようになっています。また『～闇の竜騎士』を持っている方は『神神の方舟』に収録されている『闇の竜騎士・改』で出だしから遊べるようにもなっています。価格も基本的に抑える方向で動いていますので、もうしばらくお待ちください。(プロデューサー：多部田)

●日本テレネット

『コズミック・ファンタジー4』の上下巻構成については、シリーズ完結編ということもあって、今まで以上のクオリティを目指し、ユーザーの方々に納得していただき、かつ妥協を許さない心構えで開発が進行したのです。ご存じのとおり、今回の『コズミック～4』はアドベンチャーパートと呼ばれる新しい試みを取り入れたことで、それに伴うビジュアル量と音声データは半端なものではありませんでした。ゆえに、1枚では収まりきらず上下巻に分けての販売となったわけです。しかし、上巻にあたる「突入編」でさえ通常のRPG以上の内容にアドベンチャーパートを加え、ビジュアルシーンもたくさん入っています。当然、プレイしてくれた多くのユーザーの方々から好評を得ています。確かにユーザーの方に負担（デメリット）があることも事実ですが、『コズミック～』シリーズのように〝良い作品を多くのユーザーに楽しんでもらえる〟ことがいちばん大切なのではないでしょうか？(宣伝企画部：鈴木)

評決

有罪39	無罪43	再審8

今回は、再審が本当に少なかったようです。これは「少しでも早くプレイできること」に対する価値観の違いで意見が完璧に分かれたからです。「早く自分の物にするためローンを組むか、手に入れるまで時間がかかっても現金一括払いにするか」というような個人の主義の違いと言えるかもしれませんね（下巻発売までの時間にもよるようですが）。最後に「2枚組にする価値」に意見が及んだこともつけ加えておきます。販売方法はどうであれ、2枚組というのは1作品としてのコストが高いわけです。それに見合う内容を望むのは、ユーザーとしては当然のこと。まずは、素晴らしい作品を完成させることをメーカーに期待したいものです。

陪審員&告発人大募集!!

法廷倶楽部では陪審員を募集中//　被告人に対して有罪、無罪、再審（どちらとも言えない場合）の評決と、その理由を簡潔に書いて送ってね♡
さて、ここで陪審員として参加希望のみんなに、ちょっとアドバイス。まず、評決は必ず明記してね（ないと集計できず、棄権扱いに）。また、なるべくハガキでの応募が理想的。リーダーズランドは毎月の投稿数がとても多いので、選考時に有利です、内緒だけど(笑)。あと、文章は簡潔(200文字程度)にまとめてね。1人でも多く陪審席に参加させたいので、ご協力をお願いします。最後に告発のほうも、よろしくね。　　(まどか)

12月号	
被告人	NECホームエレクトロニクス
罪　状	もっとFXのタイトルを出して//
告発人	青森県／成沢みかん命クン

7月25日現在で、PC-FXの正式タイトルはわずか2本（編集部注：8月18日現在では13タイトルを発表)。次世代機のライバル、セガ・サターンとプレイステーションはともに100タイトル以上発表しており、それと比べるとあまりにも少なすぎる。遊べるゲームの数が少なくては、買った後も不安。PC-FXのタイトル数が少ないことについて、有罪・無罪を討論したい。　　(9月30日必着)

編'87年9月30日発売）と『遊々記』（前編'89年10月14日、後編'89年11月14日発売)。後者は『ファミコン探偵倶楽部　消えた後継者』（前編'88年4月27日、後編　88年6月14日発売)、『ファミコン探偵倶楽部II　うしろに立つ少女』（前編'89年5月23日、後編'89年6月30日発売)。データ転送などのシステムはないが、2つで1つの物語になっていた。
⑤パソコン版は上巻・下巻と呼ばれていたが、PCエンジン版はそれぞれ独立したストーリーなので、「シリーズ」といった観が強い。
⑥『モンスターメーカー』は上巻のクリアデータなしでも、上巻のクリアデータを下巻に持ち越して遊ぶことも（その際、クリアデータを保存していることが条件）可能。一方、『コズミック～4』はデータ互換性なし。
⑦PCエンジン版では前例がないが、メガドライブのCDソフトでは『NIGHT　TRAP』（セガより'93年11月19日発売、税別8800円）という2枚組のアドベンチャーがある。
⑧『～出動編』（92年2月28日発売）と『～完結編』（92年4月24日発売）で1本のこのソフトは、各4800円。ちなみに、当時のPCエンジンソフトの平均的価格は7000円前後である。

みんなが評論家！

極私的ゲーム評

3×3EYES 三只眼變成

NECホームエレクトロニクス
'94年7月8日発売 8800円（税別）
スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応

読者評価		
総合	22.908(115)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.415(61)	3.566(237)	3.743(100)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.707(149)	3.938(122)	3.539(224)

物足りない

大して期待してなかったが、これほどつまらないとは。確かにアニメーションはすごいけど、ほとんど一瞬だし、量も少ないし、全然インパクトがない。ストーリーも、敵に絶対的な強さみたいなのが感じられなくて物足りない。音楽もエンディングくらいはCD音源にしてほしかった。『3×3EYES』という名前を借りればいいというものじゃない。原作が大好きなだけに、アニメ同様、裏切られた。おまけのビデオを見る限りでは、すごくおもしろそうなんだけど…。(埼玉県／魔法陣都市クン)

セリフが①ボタンで飛ばせるからテンポが良く、何度もプレイするには便利。でも、そこまでいかなかった…ようね。

最後にガックリ

驚いたなァー／ あのビジュアル&アニメーション。とくにアニメーションに関しては話題になってたけど、あそこまでスゴイとは…まいった// 原作を知らなくても十分遊べるこのソフトは、キャラクタの声も、とってもクリアー。全体的にストーリーもおもしろい／ しかし、しかたがないけど、アクセスが頻繁に起こるハメになってしまう。忍耐力が必要かもしれない!? でも、アーケードカードを使えばビジュアルも追加されるし、アクセスの回数も少なくなる。 (愛知県／相原一葉クン)

アクセス回数が多いという意見は多かった。せっかくイラストを描いてくれたのに、スペースの都合で、文章だけの掲載になっちゃったの、ゴメンネ！

ファンになった！

アドベンチャーやデジコミは絶対にイヤだという人はさておき、どんなジャンルでも楽しめるタイプや、アドベンチャー大好きという人は買って損はない。豊富な会話パターンや複数のストーリー、エンディング。そして、1秒間に14コマも使用してのテレビアニメーションなみのなめらかな動き。どれをとっても、現在のPCエンジンのアドベンチャーのなかでは最高。原作を知らないからと嫌っている人もいるだろうが、知らなくても十分、楽しめる。僕もコミックは第2巻の途中までしか読んでいなかった。でも違和感なく楽しめたし、逆にゲームのおかげでファンになって、ゲーム終了後にコミックを全巻そろえた。マルチシナリオはしっかりストーリーができていて、どのような経路でも破綻しないのは、完成度の高さを物語ってる。この先もこういう良作が多く出てほしい。

(愛知県／近藤治クン)

アニメーションはすごいよね〜。まどかもオープンニングを見て、すごく驚いた。

裏切られた

人気コミックの外伝的ストーリーだとは知っていたけど、まさかあそこまで外伝だとは／ ストーリーやビジュアルなどはけっこう良かったけど、『3×3EYES』を題材にしている理由がまったくない // 許せ〜ん// 光牙や土瓜を使って闘うゲームだと思っていたのに裏切られた気がする。メーカーがただ売り上げを伸ばすためだけに『3×3EYES』にしたとしか思えない。

(島根県／カントリーボーイクン)

外伝なら、それでいいと思うけどなあ…。だって、原作そのままを望むのなら、OAVで十分だと思うんだけど…。

▶京都府／レレレの息子クン

▼埼玉県／望サン

○実はアーケードカードを使うのと使わないのでは、ビジュアルが違っているんだって。ストーリーとかには関係ないけど、アニメーションするシーンが増えたりとか。もちろん、アクセス回数も減るよ

▶愛知県／ドミー・ゴミハッチンクン

○『万能文化猫娘』より、『ブルーシード』のほうがイイな。秋から始まるTVアニメは期待できるぞ!!」とは、編集部員O君。加えて、アルバム『SPHERE』もすごくイイ、とのこと。ちなみに林原さんは、年末発売予定の『レッスルエンジェルス〜』にも出演するよ

○パイの出番が少ないというファンの不満の声ですね。でも「大画面でビジュアルがあるだけイイじゃんか〜」とブツブツ言っているのは、美星ファンの編集部員H君。美星はウインドウだけの登場だもんね(笑)

読者評価点

読者評価の○カコミは、'94年7月29日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト565（LD-ROM²ソフトは除く）の順位を示します。
○…スーパーCD-ROM²専用
◐…スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応

ゲーム名	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
◐バスティール2	7月8日	19.997(328)	3.470(392)	3.411(324)	3.000(464)	3.352(353)	3.643(242)	3.117(450)
◐栄冠は君に　高校野球全国大会	7月15日	20.075(385)	3.350(442)	3.125(456)	3.125(410)	3.000(511)	3.650(241)	3.825(103)
○チキチキボーイズ	7月15日	17.249(548)	2.833(553)	2.750(551)	3.166(384)	3.250(406)	3.000(506)	2.250(568)
○ドラゴンナイトIII	7月15日	23.474(76)	4.507(41)	3.895(104)	3.656(136)	3.850(90)	4.119(61)	3.447(278)
○GS美神	7月29日	23.452(77)	4.500(44)	3.977(79)	3.454(217)	3.704(151)	3.931(127)	3.886(76)
○ネオ・ネクタリス	7月29日	22.452(156)	3.409(417)	3.818(135)	3.863(57)	3.954(50)	4.090(70)	3.318(366)

●①Sに貸していたカセットテープが戻ってきたので聴いてみたら、「あれ、何だこれ？ 何も入ってねーぞ」というSの声が録音されていた…。②学年末のアンケートの悩みの欄に「抜け毛がひどい」と書いたY君。③ハトは平和の象徴だというが…。ハトのフンがもとで大ゲンカになったOとT。(群馬県／渡辺和博クン) ●トラックがバックするとき、ピピー、ピピー、という音の後に聞こえる「バックします」という声を、「ガッツ石松」と聞き違えて驚いた僕。(三重県／JUST A HEROクン)

ブランディッシュ

NECホームエレクトロニクス
'94年6月17日発売　7800円（税別）
スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応

読者評価			
総合		20.692(328)	
キャラクタ	音楽	買い得	
3.673(294)	3.543(255)	3.130(399)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.260(397)	3.434(354)	3.652(173)	

慣れればハマる！

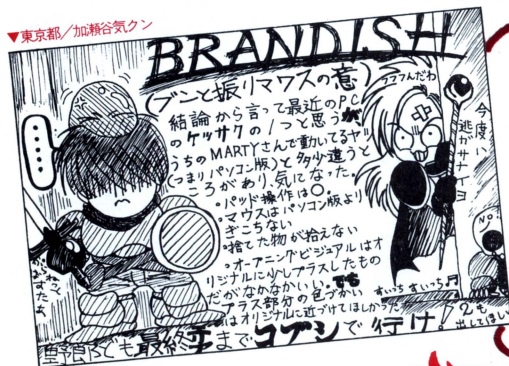
正直言って、あまり期待してなかった。でもっ！　いざプレイするとおもしろいんですよ、コレが～!! 初めはパッドの操作がわからず、手こずったけど、慣れればメチャはまる。移植の具合とかわからないけど、デキはすごく良いと思う。この手のものが好きな人には絶対にオススメです。（奈良県／みずきながれサン）

「キャラゲーでも絵ゲーでもない、これぞゲーム性そのものが優秀なゲーム」と、いつも辛口評価のA編集部員が、めずらしくベタボメだったよ。

奥が深い

起動からの続きに手間取るのと、薄い物語性がやや難点。だけど、独特のシステムを活かした謎は奥深い。リアルな大金槌（かなづち）の破壊音や、迷宮内の宝をガメりまくるのも好きだ。価格と縮小マップの常時表示で、スーパーファミコンより断然、オトク。そうそう、先回りの得意なドーラに『イースIII』のエレナを見た（笑）。（滋賀県／岩下朗人クン）

「アーケードカードやマウス、メモリベースの登場で、PCエンジンは家庭用マシンでいちばんパソコンに環境が近い」とは、編集部員A君。これからも、パソコンからの移植が増えるかもね。

▼神奈川県／大和真矢サン

これは『WIZ』に匹敵するくらいマニアックなソフトかもしれない（と思う）。パソコン版では『～3』も発売されるけど、PCエンジンに移植されるのかな？

▼東京都／加瀬谷気クン

BRANDISH
（ブンと振りマワスの意）
結論から言って最近のPCのケッサクの1つと思うが、うちのMARTYさんで動いてるヤツ（つまりパソコン版）と多少違うところがあり、気になった。
・パッド操作は○。
・マウスはパソコン版よりぎこちない
・捨てた物が拾えない
・オープニングビジュアルはオリジナルに少しプラスしたものだがなかなかいい。でもプラス部分の色づかいはオリジナルに近づけてほしかった
野郎でも最終面までコブシで行け！
2も出してほしい
今度い逃がサナイヨ

「STR（腕力）が99までいくので、最強の剣ブラネットバスターを持ったら強いこと、強いこと」とは、パソコン版でプレイしたことのある編集部員T君。素手はツラそうよん（根性ナシまどか）

アドヴァンストV.G.

テイジイエル販売
'94年7月22日発売　8800円（税別）
スーパーCD-ROM²

読者評価			
総合		22.833(120)	
キャラクタ	音楽	買い得	
4.459(53)	3.893(105)	3.609(150)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.597(212)	3.816(163)	3.459(268)	

これは立派!!

登場キャラクタはすべて美少女。98版では18禁だった。最近のユーザーはスケベ心と下心に満ちあふれているため、ゲーム性は二の次にする傾向がある。私もその1人。このゲームを買ったのも当然、そんな理由から。だから、ゲーム内容は全然期待していなかったのに…。うおーっ、なぜだ!?　なぜこんなに出来がいいのだ。ひょっとしたら昨年、K社やR社が出した格闘ゲームより出来がいいんじゃない？　確かにこれならヒットした理由がキャラクタだけではないことがわかる。動きや戦略性がいささか粗削りなのは否めないが、PCエンジンでここまでやれれば立派。決して手抜きではなく、一生懸命作っているのが感じられるしね。ところで、このゲームを手に入れるのにかなり苦労した。おそらく市場にはあまり出回っていないと思うので、見つけたら即、購入すべし。（神奈川県／石塚（現実逃避）隆次クン）

再販の予定はないみたいだね。美少女＋格闘アクション、という一見安易な組み合わせだけど、プレイしてみるとけっこうのめりこんじゃうのよね。

軟派な硬派…!?

最初は違和感を感じ、「こいつは、もしやクソゲー!?」かと思ったが、何回かプレイしていくうちにハマってしまった。キャラクタの性格と技に個性があり、プレイしてて楽しい気分になれるし、各キャラごとのエンディングが2パターン用意されているので、一般格闘ゲームに比べてアキがこないところもGODDだ!!「ギャルゲー」と「格闘ゲーム」が好きな「軟派」で「硬派」な君は、今すぐ買いだ！　君も僕みたいになろう！（神奈川県／コージロクン）

朝一番で買ったとか。最後の3～4行はワケわからない文章だけど（人のコトは言えない…）、勢いがあって笑える。

▼東京都／ハニー・Hクン

「新規参入メーカーのコンシューマ第1弾で、コレはすごい！」とは、A編集部員。技に凝った分、キャラパターンや背景は残念だけど。それさえクリアしたら、『ストII』を越えたかも!?

おたより待ってます♡

リーダーズランドでは楽しいおたよりを募集しています♡　待ってます♡

さて。秋の夜長、みんなはどう過ごします？　実はまどか、意外にも（!?）本を読むんですよ。で、今はアーサー・ヘイリーという作家に夢中なの。『ホテル』『自動車』『最後の診断』『マネーチェンジャーズ』など、それぞれホテルや車会社、病院、銀行などが題材で、"社会の組織"に鋭くメスを入れる。そういえば一時、業界暴露本が流行ったけど、それに事件などを盛り込み、サスペンスふうのストーリーにしたという感じかな。興味ある人は読んでみてね。感想文提出、なんて言わないから（笑）。では来月。（まどか）

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンファン編集部 リーダーズランド 係

●節水中にプールに入り、苦情を受けたわが校。（岐阜県／ソフトがほしい高校生クン）　●友人たちと「この暑さじゃあ、CD-ROMソフトが曲がったり溶けたりするかもしれないなあ」と話していた。翌日、その中の1人、友人Sが真顔で「俺、冷蔵庫に入れてきたから大丈夫」と言った。（福島県／桜桃太郎クン）　●①「本場・長崎カステラ」と書いてありながら、製造元は名古屋で作られていたカステラ。②アリの列の元をたどっていたら、迷子になってしまった友人O。（岐阜県／三井生命クン）

美少女アイドル・ビジュアルMagazine

Virtual IDOL
バーチャル・アイドル

今秋緊急発売!!

この秋、待望の美少女Magazineが登場する。その名も「バーチャル・アイドル」。ディスプレイの中のゲームキャラ、すなわち"バーチャル・アイドル"たちを集めたファン必見の1冊だ。人気のアイドルはもちろん、これからお目見えする期待の新人さんまでドーンと勢ぞろい。声優をはじめとする、バーチャルアイドル関連情報もしっかりチェック。発売まで、あと少しの辛抱だ。

掲載予定の鮮度100%アイドルたち

卒業Ⅱ
石橋美佐子
犬塚さおり
シンディ桜井
谷由里佳
安田舞奈

サムライスピリッツ
ナコルル

スーパーリアル麻雀PV
みづき・綾・晶

ツインビー・シリーズ
ウィンビー

銀河お嬢様伝説ユナ2
神楽坂優奈

〜制服伝説〜プリティーファイター
青木真琳
赤坂樹里
白鳥クリス
黄織涼子
紺野警子
桃山 愛
緑川みなみ
山吹 柔

美少女キャラクタを愛するみんなへ。

Virtual IDOL（バーチャル・アイドル）
AB判、中とじ　価格未定
発行／徳間書店インターメディア
発売／徳間書店

美少女アイドル・ビジュアルMagazine「バーチャル・アイドル」発売に際し、みなさんの声を聞かせてください。ハガキに"あなたの好きなキャラクタ名"、"この本に望むこと"と、あなたの住所・氏名・年齢・電話番号を書き、次のあて先までお送りください。抽選で100名に、特製「バーチャル・アイドル」グッズ（現在作成中）をプレゼントします。〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM バーチャル・アイドル編集部「発売記念アンケートPC」係

ゲームプレイの目的別に攻略法を伝授!!

実践攻略

誕★生 Debut

誕生
デビュー

スーパーCD-ROM²
アーケードカード両対応

CD

メーカー名:NECアベニュー
発売予定日:9月22日
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

ゲームのクオリティUPのため、発売日を延期してまで入念なバランス調整とデバッグを敢行。そのためか、先月号で掲載した攻略データだけでは、思いどおりのエンディングを見ることは難しいようだ。そこで今回は、具体的な育成方法を中心にさらに深く攻略していく。

思いどおりの育成をするにはスタートが肝心

どんな育成シミュレーションにも言えることだが、行き当たりばったりのプレイ方法では、思いどおりの結末を迎えることは難しい。『誕生』の場合も、最終的にどんなエンディングを見たいのかにより、育成方法を変える必要がある。まず最初は土台固めとして、3人の女のコのパラメータの悪い箇所を平均レベルまで上げること。その値を下回らないよう注意しながら、目的ごとにパラメータを調整していくとよい。女のコはそれぞれ性格が違うので、それぞれに対応した育成を心掛けること。

○何事も最初が肝心。気を抜くな

藤村さおり 過剰労働をさせない

藤村はとにかく体力がないので、連続してレッスンさせてはいけない。HPが30を切らないよう、適度にお休みを与えつつ、体力のコマンドで体力をつけてあげよう。病気になると、ただでさえ少ない体力が下がってしまうので注意。また、ほったらかしにしておくと自信をなくして落ち込みやすいので、こまめにフォローしよう。

○最初のころはとても落ち込みやすい。早急に対応してあげよう

伊東亜紀 早めに信頼関係を築く

初期パラメータを見ると、3人のなかでは信頼と熱意がともに40と、もっとも低い。これらのパラメータが低いうちは、なかなか言うことを聞いてくれない。てっとり早くパラメータを上げるには、信頼はプレゼント、熱意は特訓のコマンドが有効だ。日曜日を活用して、早いうちにそれぞれ最低70程度はキープしておきたい。

○将来は女優を目指しているだけあって、演技関連のパラメータが高い

田中久美 苦手分野を克服する

魅力のパラメータ以外の能力はけっして高くない。しかし素直に言うことを聞いてくれるので非常に扱いやすい。パラメータの初期値が少し低いので、プレイヤーが得意分野を開拓してあげよう。とりあえずは、写真集撮影の仕事で才能を発揮。しかしそれだけでは後々苦しくなるので、すべての能力を平均的に上げておく。

○プレイヤーの育て方しだいで特性が変わってくるおもしろいキャラ

★育成の目的別にリプレイ形式で攻略★

ここからはゲームのプレイ目標をいくつか設定し、それぞれリプレイの形をとって攻略していこう。スケジュール・リプレイチャートは、3人の女のコ別に育成法を月間サイクルでまとめたもの。また、いくつかの注意点も解説していく。

なお、ここに掲載したリプレイはあくまで一例。このほかにもさまざまなプレイ方法が存在するぞ。

目的1 アイドル大賞受賞

アイドル大賞受賞は、いわゆるベストエンディングとよばれる、もっともオーソドックスなプレイ目標だ。ライバルとの賞レース競争に勝利したものが受賞することができる。

'94年1月~6月 まずは信頼を得ることに専念

ゲーム序盤ですべきことは、女のコたちの信頼を上げておくこと。これが低いうちはレッスンの出席率も低く、せっかくスケジュールを組んでもサボってしまうことが多い。平日は弱点項目の補強、日曜日はプレゼント攻勢で、それぞれ女のコの基礎固めをしよう。

スケジュール・リプレイチャート

	伊東	藤村	田中
1月	平日は音感練習中心にレッスン。日曜日に信頼を上げていく	平日は発声、演技練習中心。また、体操とお休みをバランスよく組み、体力を上げていく	平日は演技練習。日曜日には信頼を上げる。高い魅力をいかし、写真集撮影の仕事をメインに展開
2月			
3月	映画撮影の仕事		
4月	引き続きそれぞれの信頼を上げる。また、自信が低くなる場合があるので、日曜日に悩みを聞くことで早急に対処していく。4月の句会では、上の句を田中に読ませる		
5月			
6月	平日はエアロビ中心	平日は体操中心	平日は音感練習中心

仕事は手堅く選択

最初の仕事では写真集とCD収録が選べる。魅力の高い田中に、写真集の仕事をさせるのが定石パターン。成功したら、難易度Bの仕事へ移行。こちらは、競合ライバルの状況を見ながら挑戦しよう。

田中の魅力をどんどん上げてしまおう

状態悪化には随時対応

自信、信頼のパラメータが30未満になると女のコは落ち込んだり、不機嫌になったりする。この状態はパラメータに悪影響をおよぼす。最初のうちはこの状態が多発するだろう。「悩みを聞く」コマンドで早急に解消すること。また、藤村はすぐ疲労状態になるので、早めに体力をつけてあげよう。

「悩みを聞く」コマンドで、自信、信頼は通常の倍の20ポイント上がる

'94年7月~12月 女のコごとに得意分野を作る

女のコたちの弱点がひととおりなくなったら、今度は得意分野を設定して、伸ばす作業に入る。このリプレイでは、伊東は映画撮影、藤村はコンサート、そして田中は、写真集の仕事を中心にこなすように育てている。またこのほか、藤村をクイズ対決専門にしてみた。

スケジュール・リプレイチャート

	伊東	藤村	田中
7月	3人それぞれが上機嫌状態になっていたら育成がうまくいっている証拠。そのままの状態を維持しつつ、日曜日には特訓で弱点をフォロー。また、水泳大会のアンカーは伊東を選択		
8月			
9月	すべての仕事に対応できるようにまんべんなくパラメータを上げる。特訓で弱点をなくしていく。魅力が低くなる傾向があるので上げる	クイズ対決にそなえて、基礎教養で常識を上げる。同時に演技と音感を上げるとさらに有利になる	ライバル対決にそなえて、エアロビで魅力を上げる。その他のパラメータも弱点をつぶしていく
10月			
11月			
12月		ライバル対決用のパラメータを上げる	

難易度Bの仕事に挑戦

難易度Bの仕事、映画撮影とコンサートは、競合するライバルの状況を見て選択する。強いライバルとの競合は、よほどパラメータが高くないかぎり避けたほうが無難だろう。これは年末のアイドル新人賞の受賞条件に関係してくる。

競合するライバルがいない仕事は確実に1位をとることができる

ビジュアルイベントの結果は自信と信頼に影響。人気には関係ない

新人賞の受賞条件

'94年末のイベント、アイドル新人賞。アイドル新人賞受賞の条件は、仕事別の人気ランキングで上位を占めた回数で決まる。だから「これまでの仕事の結果がすべて1位」などという場合には受賞は確実。受賞してもパラメータには影響ないが、女のコのソロの歌を聴くことができるぞ。

アイドル大賞とは直接の関係はないが、歌が聴けるのはうれしい

'95年1月〜6月 ライバル対決で相手をつぶす

2年目には自信、信頼のパラメータは安定しているはず。日曜日のおもな作業は、パラメータの調整からライバル対決中心に変更する。対決相手の選択は、基本的に人気ランキング1〜3位くらいのキャラだ。それ以下のキャラとの対決は、確実に仕事をこなしていけば対決なしでも抜き去ることができるので、あまり意味がない。

スケジュール・リプレイチャート

	伊東	藤村	田中
1月	映画撮影、コンサートの仕事をどんどんこなす。ミュージカルができるなら、ミュージカル	クイズ対決でライバル対決を挑む。おもなターゲットは、小暮由佳、鈴麗、成沢みかん、楠忍	ジュリヤマでライバル対決を挑む。おもなターゲットは本田みすず、柿崎涼子、綾瀬未緒
2月			
3月			
4月	信頼のパラメータが低くなっていたら再び上げる（最低70以上）		
5月	特になし	引き続きライバル対決でライバルたちをつぶしていくことに専念。特に問題がないかぎり、日曜日はライバル対決をする	
6月			

得意分野で戦う

ライバル対決は、対決相手にあわせて内容を変えること。ライバルにはそれぞれ得意不得意が設定されているので、不得意分野で対決することが望ましい。

ライバル対決に勝利すると相手を休業に追い込むことができるが、その期間は1ヵ月。仕事日には確実に休業させること。

➡相手の弱点を見極めろ

要チェックライバル

鈴麗

初代人気ランキング1位。常識が低いのでクイズ対決で勝負しよう

本田みすず

クイズ対決ではなかなか歯が立たない。ジュリヤマで勝負

小暮由佳

オールマイティな能力を持つ強敵。互角の勝負となるので注意

ライバルとの相性

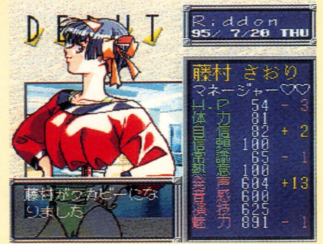
3人の女のコとライバルとの間には、相性のようなものが存在する。これはライバル対決の句会・水泳大会のときに影響する。たとえば、パラメータ上では完全に有利なのに、なぜか勝てない。そんなときキャラを変えて対決してみるとあっさり勝つこともある。いろいろ試してみよう。

⬆小暮とクイズ対決する場合、田中だと不利。逆に藤村なら勝率は高い

⬆タカビー状態のときは、なぜかジュリヤマが有利。利用しよう!!

'95年7月〜12月 年末に向けてラストスパート

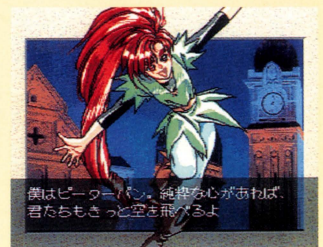
ライバル対決がうまくいけば、上位陣との差は一気にせまくなる。確実に仕事をこなし、ランキングを上げよう。ミュージカルはかなりの人気度をかせぐことができる。

また、1人の女のコだけにライバル対決をさせていると、自信が高くなりすぎてタカビーになる。そのときは早めに対応すること。

⬆タカビーにはすぐに対応しよう

スケジュール・リプレイチャート

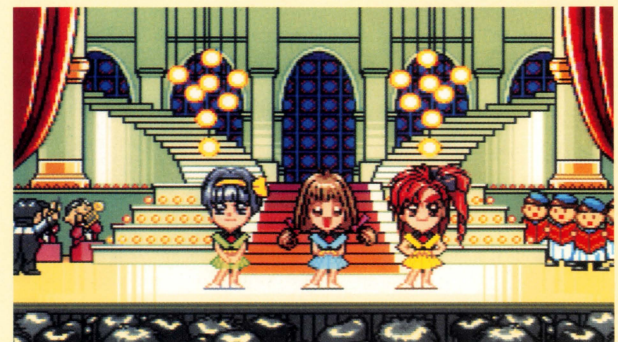
	伊東	藤村	田中
7月	引き続き仕事専門	引き続きライバル対決	
8月	水泳大会でアンカー	ライバル対決に連勝して自信が高くなりすぎるとタカビーになってしまう。すみやかに悩みを聞いて対応する	
9月	仕事を確実に成功させる。場合によっては他のキャラでもよい。（10月はCMなので関係ない）		
10月		ライバルの人気度ポイントを確認しながら確実に休業に追い込む。ポイント差が20以内ならかなり危険。徹底的にマーク	
11月			
12月	アイドル大賞		

上位と集中対決

この段階で人気度が300を超えていれば、自力でランキング1位に躍り出ているはず。ただしそこで油断せずに、対抗馬となるライバルを、確実に休業状態にさせておくこと。終盤では獲得できる人気度が高いので、1回の仕事で順位がめまぐるしく変動する。最後まで気を抜いてはいけない。

⬆1回の仕事で得る人気度が高いので、失敗するとかなりイタイ

受賞の最終条件

11月の仕事を終えた段階で人気ランキング1位なら、もうアイドル大賞を取ったも同然。みごと受賞すると、ビジュアルデモとともに3人が歌う「トライアングル・マジック」を聴くことができる。そのあとは3人それぞれの進路のエンディングとなる。

たとえアイドル大賞を受賞しても、良い進路に進めるとはかぎらない。今度は、進路のエンディングで良い結果を見られるように自分でパラメータを研究してみよう。

⬆受賞の瞬間。このあとベストエンディングが見られる

目的2

3重婚

『卒業　グラデュエーション』にも5重婚があったが期待どおり『誕生』にもマネージャーとの3重婚が存在した。１人だけならともかく、3人と同時に結婚するのはけっこう難しい。

'94年1月~12月　コミュニケーションを密にとる

ゲーム序盤ですべきことは、アイドル大賞を狙うときと同じく、信頼を上げること。ただし3重婚を狙う場合、信頼はマネージャーとの結婚条件に深く関わってくる超重要なパラメータとなる。そのほか、自信と魅力が関係してくる。

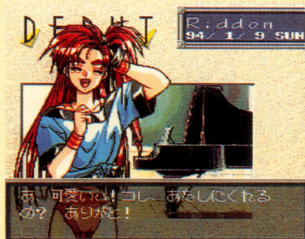
また、ライバル対決は3重婚のエンディングに直接関係ないので特にする必要はない。逆に、負けると自信のパラメータが下がってしまうので、やらないほうがいい。

エンディング条件

最重要パラメータ：信頼
重要パラメータ：自信、魅力
※3人すべてがマネージャーと結婚したとき

<table>
<tr><th colspan="4">スケジュール・リプレイチャート</th></tr>
<tr><th></th><th>伊東</th><th>藤村</th><th>田中</th></tr>
<tr><td>1~2月
3~4月</td><td rowspan="2">初期段階の信頼が一番低いので、重点的に信頼を上げる。平日もエアロビ中心のスケジュールを組む</td><td colspan="2">平日のスケジュールで、悪い影響を与えるものをエアロビ中心のスケジュールに組み変える</td></tr>
<tr><td>5~6月</td><td colspan="2">信頼を上げる</td></tr>
<tr><td>7~8月</td><td colspan="3">引き続き、とにかく信頼を上げることに専念</td></tr>
<tr><td>9~10月
11~12月</td><td colspan="2">エアロビ中心のレッスンを組む。特に伊東は初期段階の魅力が低いので、重点的にスケジュールを組んでいく</td><td>自信を上げるために日曜日にとにかくほめる</td></tr>
</table>

常に信頼に気を配る

日曜日はプレゼント攻勢で信頼を上げることに専念。最初に信頼のパラメータを上げる作業は、女のコたちを思いどおりに育成するために必ずやらなければいけない。特にマネージャーとの結婚を狙う場合はなおさらだ。最終的には上限の100を振り切るくらい欲しいので、この作業を怠らないこと。

⬆日曜日はこまめにプレゼントをして、信頼を上げていくこと

自信と魅力を上げる

信頼のほかに重要となるパラメータは自信と魅力。自信は日曜日に「とにかくほめる」コマンドで上げていくのがラク。平日に発声など専門分野のレッスンをさせることでも、少しだけ上がる。魅力はエアロビで上げていくが、信頼も少しだけ上がる。平日はパラメータの悪い箇所を修正し、あとはエアロビ中心のレッスンを組もう。

⬆エアロビなどの専門分野をすると、信頼が少しだけ上がるので、一石二鳥の効果が得られるのだ

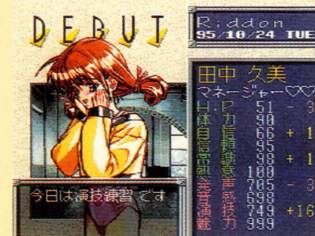
'95年1月~12月　パラメータのバランスに注意

ゲーム後半では、自信を上げ過ぎてタカビー状態になってしまうことがよくある。結婚のエンディングを見るには差し支えないが、ほっておくとほかのパラメータに悪影響が出るので、早めに直そう。

また、最終的に常識が90以上あるとモデルになってしまう。必要以上に高くならないよう、体操のレッスンで常識を調整すること。

<table>
<tr><th colspan="4">スケジュール・リプレイチャート</th></tr>
<tr><th></th><th>伊東</th><th>藤村</th><th>田中</th></tr>
<tr><td>1~2月
3~4月</td><td colspan="3">育成が順調にゆけば、信頼は上限の100近くのはず。信頼を下げないよう気を配ること。今度は自信を上げるための作業を組み込む。日曜日にとにかくほめることが有効</td></tr>
<tr><td>5~6月</td><td colspan="3">引き続きエアロビと、自信を上げる作業を行う</td></tr>
<tr><td>7~8月
9~10月</td><td colspan="3">信頼は95以上、自信は80以上、魅力は980以上を目安にパラメータを調整。ただし自信が高くなりすぎるとタカビーになってしまう。早めに悩みを聞いて対応すること</td></tr>
<tr><td>11~12月</td><td colspan="3">お休みなどで状態を維持したままエンディングへ…♡</td></tr>
</table>

マネージャーとの恋愛

育成がうまくいけば、女のコたちは上機嫌の状態になっているはず。この状態だとプレイヤーの言うことをよく聞いてくれるので、スケジュールが組みやすくなる。これがさらに進展すると「マネージャー♡♡」状態になる。この状態は、じつは裏パラメータによって起こされるものだ。エンディングには直接関係ないが、日曜日に特訓を行ったりすると、おもしろいリアクションをしてくれる。

⬆この状態でエンディングを迎えるのが理想的だが状態維持は難しい

信頼、魅力を上限まで上げたら、あまりパラメータを変動させないよう、お休みを取らせると良い。

3重婚のあかつきには

ここまで予定通りの育成ができていれば、3重婚はそれほど難しくない。結婚のビジュアルが通常どおり表示されたあと、トータルエンディングの曲が流れる。その後、3重婚クリアの特別な音声デモが入るようになっている。

⬆マネージャーとの結婚エンディングのセリフは、通常の3パターンのほかに特別に用意されているもの

目的3 難解エンディングに挑戦

このゲームには女のコ１人につき12種類の進路エンディングが用意されているが、なかでも特に難しいと言われているアイドルとＡＶ女優の育成に挑戦。攻略のポイントを解説する。

アイドル

アイドルは、専門分野のパラメータがすべて均等に高くなくてはならない。3人いっしょに育てるのはかなり難しい。飛び抜けた能力は必要ではないので、まんべんなく能力を上げること。

エンディング条件

最重要パラメータ：専門分野すべて（発声、音感、演技、魅力）
※２年間のレッスン終了後、人気度が350以上必要

人気度が350以上必要

基本的な育成法としては、やはり最初のうちに信頼を上げ、その後育成に入る。信頼を上げておけば、自主的に能率のいいレッスンを組んでくれるはずだ。弱点強化には日曜日の特訓が効果的だ。なお、ライバル対決は特にする必要はない。また、最終的に人気度が350以上なければ、パラメータ条件を満たしても演歌歌手などになってしまう。

仕事で連続して良い成績を得ることが大切

アイドルの道は険しいぞ

AV女優

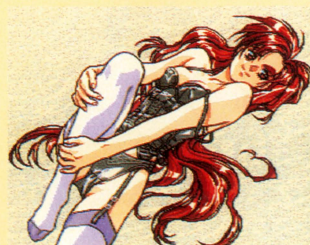
ＡＶ女優もけっこう難しいエンディングのひとつ。いちばん重要なのは魅力だが、それに付け加えて常識が低いことが条件。わずかの差でエンディングが変わるので、微妙なパラメータ操作が必要。

エンディング条件

最重要パラメータ：魅力
重要パラメータ：演技
低いことが条件となるパラメータ：常識

常識がキーポイント

パラメータを悪くしようとすると、なかなか思いどおりに育成できないので難しい。最初のうちは普通に育てて、魅力と演技のパラメータを上げる。ゲーム後半で常識のパラメータを下げればよい。しかし、常識を下げるのはけっこうタイヘンなので、初期段階からなるべく上げないように。ちなみにマネージャーが組めるのは、発声、音感、体操の3つだけ。

常識が低いと調整しにくくなってしまう

ＡＶ女優もけっこうタイヘンだ

目的4 みかんの歌を聴きたい

ゲーム中、アイドル新人賞とアイドル大賞受賞曲が聴けるが、弱小アイドルの成沢みかんの歌などは、普通ではほとんど聴けない。そこで、みかんファンのために特別攻略をしよう。

'94年1月～12月 新人賞までの１年間が勝負

歌を聴くにはアイドル新人賞とアイドル大賞の2回のチャンスがある。とはいえ、アイドル大賞の受賞条件である年間人気ランキング１位は、みかんには無理。そこで、１年目の末に行われるアイドル新人賞にターゲットをしぼる。アイドル新人賞は、毎月の仕事の、部門別ランキングで上位になった回数が一番多いことが受賞条件。

仕事でみかんを１位にするため、ありとあらゆる手段を使うのだ。

スケジュール・リプレイチャート

	3人の指導法
1～2月 3～4月 5～6月	藤村の常識、田中の魅力を上げる。ライバル対決でみかん以外のキャラを休業させる。ほったらかしの伊東に仕事をさせる
7～8月 9～10月 11～12月	基本的には、することは同じ。みかんが仕事ですべて１位を取っているかチェックし、とってなければやり直す

ライバル対決を利用

みかんを仕事で１位にするには、その他のライバルを勝たせてはならない。そのためには、ライバル対決でみかんより優れた能力を持ったライバルを休業させる必要がある。クイズ対決用に常識、ジュリヤマ用に魅力を鍛えたキャラを用意して、どんどんつぶしていこう。てっとり早く育てるとしたらクイズ対決は藤村、ジュリヤマは田中がいい。日曜日はとにかくライバル対決を行い、かたっぱしから休業させてしまおう。

即席でライバル対決用の能力を伸ばしていく

みかんのためにほかのライバルをつぶせ

仕事は失敗すること

自分たちが仕事をするとき注意すべきことは、けっして仕事で良い結果を出してはいけないということ。みかんと同じ仕事でなくても、１位になると間接的に妨害をしていることになってしまう。

そのためには、徹底してパラメータを落としたキャラで仕事をするとよいだろう。最終的にみかんが仕事でいい成績をとれれば、新人賞受賞の可能性は高いぞ。

みかんに勝たせるのだ
みかんの歌は一度聴いたら忘れられない

悩めるマネージャーのためのQ&Aコーナー

ここでは、実際にゲームをプレイした際、気になる疑問点とその答え、よりこのゲームを楽しくプレイするためのヒントを紹介しよう。知らなければ困る、というわけではないが、知っておいて損のない情報ばかりを集めた。行き詰まったときの参考にしてほしい。

Q レッスンをサボってばかりで困る

A レッスンをサボるのは女のコの状態が不安定なときに多い。これは女のコが一方的に悪いわけではなく、プレイヤーの育成の仕方にも問題がある。解決策としては、その状態を改善してあげることが先決。日曜日の「悩みを聞く」コマンドなどで、それぞれに対応しよう。各状態別のレッスン出席率を下の表にまとめてみた。表からわかるとおり、上機嫌になると欠席しなくなるはず。

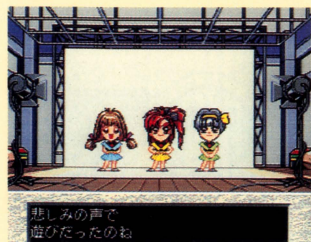
状態別出席率		泣き	週1、2回程度サボる
ノーマル	週1、2回程度サボる	タカビー	週の約半分を欠席
病気	1週間フルに欠席する	色気	週の約半分を欠席
疲労	週1、2回程度サボる	上機嫌	すべて出席する
不機嫌	週の約半分を欠席	失恋	週1、2回程度サボる
怒り	1週間フルに欠席する	失踪	1週間フルに欠席する

Q 突発イベントに発生条件はあるのか

A 一見ランダムに起きているような突発イベントだが、そのうちいくつかは一定の条件が満たされることによって発生する。右の表はその条件をまとめたもの。残念ながら、「街で見かける」と「パジャマ」のイベントは運に頼るしかない。また、「飲酒」と「失踪」は、画面上には表示されない裏パラメータも作用してくる。

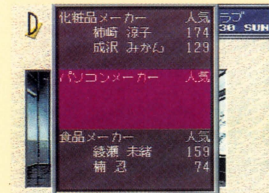
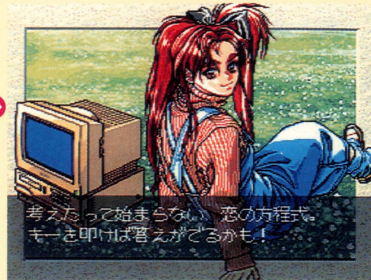
イベント	条件
同棲発覚	色気状態で放置したとき
飲酒	怒り、または泣きのとき
町で見かける	日曜日の直前、ランダムで発生
パジャマ	様子を見にいくとランダムで
失踪	怒り、泣き、不機嫌を放置する

Q パラメータを上げても仕事が成功しない

A 原因としては、メインで仕事をする女のコ以外の2人のパラメータが低いことが考えられる。ほとんどの仕事の成否は、メインの女のコだけではなく他の2人のパラメータも影響する。例外は写真集。これは1人で行う仕事なので、他の2人は関係ない。

⇧3人の女のコが画面上に現れる仕事は、総合力が問われる

⇧写真集のみ例外。1人のパラメータだけが成否判断の材料となる

Q CMはジャンルにより難易度があるのか

A CM営業には3つのジャンルがあるが、難易度という概念は存在しない。出演の決め手は、営業日から3ヵ月間の人気度の伸びだ。同じジャンルのライバルと比較して勝つと出演できる。だから、ライバルのいないジャンルを選ぶと必ず出演できるのだ。

⇧⇧ライバルのいないジャンルを選べば必ず出演できるが、そのチャンスは限りなく少ない

Q 句会・水泳大会で勝利するには

A 句会では3人の総合的な常識が問われるが、下の句を読む女のコの常識がもっとも重要視される。水泳大会も同じような仕組みで、アンカーの体力が重要視されるようだ。じつはライバルとの相性も関係してくるが、これは運に頼るしかない。

Q アイドル新人賞で歌う曲は選べるのか

A アイドル新人賞を獲得すると、グループの女のコのなかから1人だけ、ソロの曲を聴くことができる。これは一見ランダムのように見えるが、じつはプレイヤーの育成の仕方によって操作できる。ズバリ言うと、発声、音感、演技、魅力の4つのパラメータを合計した値が、もっとも高い女のコの曲が流れるのだ。

⇧1年の最後は、やっぱりお気に入りの女のコの歌でしめたい

Q エンディングのセリフの違いの意味は

A ひとつの進路エンディングのなかにも、表示されるセリフには3つのバリエーションがある。この内容は、良い、悪い、普通の3種類にわけられる。どのようにして決まるかというと、決定した進路のパラメータの範囲内で、さらに細かく3段階に分けたものなのだ。セリフまで操作するのは至難の業といえる。

⇧どうせなら本人が喜ぶ進路につかせたいが、操作するのは困難

⇧こちらは、同じ演歌歌手でも、一番悪い状態のエンディング

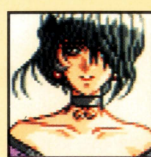
Q ライバルたちの成長具合を知りたい

A　7人のライバルにも能力パラメータが存在するが、このパラメータの伸び方にはそれぞれ特徴がある。それがライバルの性格として表れてくるのだ。下の表のパラメータ成長基本値は、編集部で実際にゲームをプレイ、6ヵ月単位でパラメータを測定した数値を平均して割り出したもの。ライバル対決をしなかったときの、純粋なデータだ。

DEBUT　Riddon 94/4/24 SUN
よう！句会だってな。今日は手加減無し。負けねぇぜ！

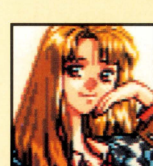
ライバル対決時の勝敗には、パラメータの高低のほか、じつはキャラ同士の相性も影響してくるのだ

楠忍

初期のランキングは7位と、ライバルたちのなかでは最下位。しかし魅力のパラメータがずば抜けて高いため、写真集撮影での対決は無謀だ。常識が低いのでクイズ対決では楽勝だが、相手をする必要はないだろう。

パラメータ成長基本値

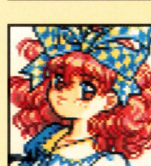
	初期値	'94年6月	'94年12月	'95年6月	'95年12月
体力	40	40	40	40	40
自信	80	50	50	50	50
常識	30	39	55	71	84
熱意	40	41	41	41	41
発声	100	123	154	189	233
音感	150	178	200	219	239
演技	300	326	357	385	414
魅力	600	628	655	681	710

本田みすず

ゲームスタート時のランキングは3位だが、ゲーム中盤からメキメキとその頭角を現してくる。常識のパラメータが高く、クイズ対決、句会ではバツグンの強さを見せる。ただし体力がないので、ジュリヤマなら勝てるはずだ。

パラメータ成長基本値

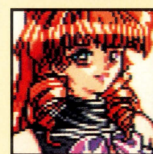
	初期値	'94年6月	'94年12月	'95年6月	'95年12月
体力	50	50	50	50	50
自信	90	58	50	50	50
常識	50	62	80	94	99
熱意	63	63	63	63	63
発声	300	329	357	390	428
音感	100	120	143	165	189
演技	400	425	452	478	508
魅力	200	224	245	272	296

成沢みかん

初期段階のパラメータでは、魅力が高いほかは特に特徴がないが序々に実力をつけていく。とはいえランキング上位をおびやかすほどは成長しない。ただし、小暮同様事務所の力が強く、仕事では意外に苦戦するだろう。

パラメータ成長基本値

	初期値	'94年6月	'94年12月	'95年6月	'95年12月
体力	50	50	50	50	50
自信	90	68	50	50	50
常識	10	17	29	43	57
熱意	47	47	47	47	47
発声	200	232	262	288	314
音感	150	183	219	252	290
演技	150	171	203	244	282
魅力	500	531	557	568	586

小暮由佳

初期段階から平均的にパラメータの数値が高い、かなりの強敵。そればかりでなく、目には見えないが事務所の力が大きく、仕事では必ずといっていいほど好成績を残す。最後の最後までアイドル大賞を競い合うことになるだろう。

パラメータ成長基本値

	初期値	'94年6月	'94年12月	'95年6月	'95年12月
体力	70	70	70	70	70
自信	80	50	50	50	50
常識	20	32	49	63	79
熱意	65	65	65	65	65
発声	300	322	351	384	417
音感	300	318	336	357	380
演技	300	323	354	386	412
魅力	400	425	459	489	517

綾瀬未緒

演歌歌手だけあって音感、発声はかなり高い。常識も高く、クイズ対決では苦戦を強いられる。CD収録、コンサートでは柿崎と同レベルか、それ以上の実力を発揮する。ジュリヤマ対決で蹴落とせば、とくに警戒する必要はない。

パラメータ成長基本値

	初期値	'94年6月	'94年12月	'95年6月	'95年12月
体力	40	40	40	40	40
自信	80	53	50	50	50
常識	60	73	86	97	100
熱意	52	52	52	52	52
発声	250	278	307	333	362
音感	450	484	492	519	546
演技	100	123	163	196	229
魅力	300	321	352	387	411

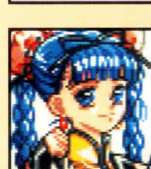
柿崎涼子

地味なキャラではあるが、後半で上位のライバルをつぶしているうちに、ひょっこり上位に食い込んでくることがある。音感、発声に優れており、CD収録、コンサートなどが得意。ライバル対決ではジュリヤマが苦手のようだ。

パラメータ成長基本値

	初期値	'94年6月	'94年12月	'95年6月	'95年12月
体力	80	80	80	80	80
自信	70	50	50	50	50
常識	60	71	82	96	99
熱意	56	56	56	56	56
発声	300	327	360	387	418
音感	400	420	442	458	481
演技	100	127	166	207	236
魅力	200	224	256	293	330

鈴麗

初期段階のランキングは1位。パラメータが大きく上昇するわけではないが、ほっておくとそのまま独走される恐れも。常識が低いので、最初のうちにクイズ対決で1位の座から引きずりおろそう。ジュリヤマも有効だ。

パラメータ成長基本値

	初期値	'94年6月	'94年12月	'95年6月	'95年12月
体力	50	50	50	50	50
自信	80	55	50	50	50
常識	10	16	27	46	57
熱意	71	71	71	71	71
発声	200	229	251	279	307
音感	300	322	348	372	398
演技	100	133	166	210	262
魅力	450	480	507	527	546

誕生スポーツ FINAL

発売延期により予定通り誓約実行!!
「あーっと驚くプレゼント」大発表

突然の発売延期に涙したユーザーは多いが、逆に「やった♡」と思っているユーザーもいるのでは？　本誌8月号の記事「誕生スポーツ号外」で、プロデューサー多部田俊雄さんが公約した「あーっと驚くプレゼント」が実現するからね。今回はその期待に応え、合計100名に当たる2つの超プレミアプレゼントを大発表！　どちらもファンならぜひ手に入れたいシロモノだ。ありがとう、NECアベニュー。

誓約書

PCエンジンファン編集部殿

私 多部田俊雄 は次の事項について誓約を致します。

もし、8月中に「誕生」を発売できなかったら あーっと驚く（かもしれない）プレゼントを100名様に差し上げます！

「誕生発売後のユーザー」

以上。

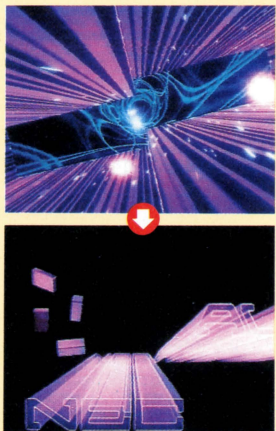
6年6月6日午前6時6分

住所 目黒区東山 3-7-8 ○-○

氏名 多部田俊雄

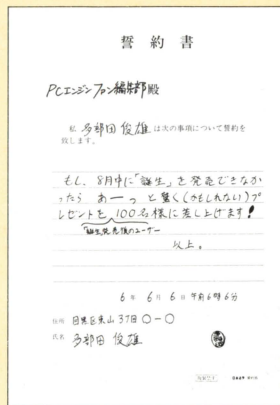
↑この1枚の誓約書が今回のプレゼントを実現

その1　誕生 プロモーションビデオ

PCエンジン版の販促用として作られた、オリジナルビデオ。限りなく入手困難なものだが、今回は抽選で80名に特別にプレゼントされる。時間は3分程度とちょっと短いが、ゲーム紹介とアフレコ風景などが収録されており、充実した内容になっている。さらにうれしいことに、ナレーションは古川登志雄さんと、嶋方淳子さん。この2人が、ゲームをわかりやすく紹介してくれるぞ。

↑↑冒頭、NECアベニューのロゴの華麗なCGが

↑本編はゲームの紹介だけどナレーターの2人の声優が豪華だ

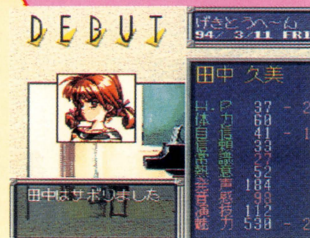
↑レコーディング風景もちょっとだけ収録。主演の3人が楽しそうに歌っている様子は一見の価値アリ

80名様

その2　誕生 激闘篇

こちらはなんと、スーパーCD-ROM²ソフト！　その名も『誕生激闘篇』。商品版とどこが違うのかというと、難易度が恐ろしく高いのだ。商品版を何時間もデバッグした開発者でさえも、まともなエンディングを見ることができない、上級者御用達バージョン…になる予定。というのは、この記事を作成している段階では、まだ内容が確定してないからだ。つまり、本当の内容はこのプレゼントに当たった人にしかわからない。限定20本しか制作されないうえに、その内容も謎のベールに包まれているという、超貴重なプレゼント。金色に輝く、開発用のCD-ROMがまぶしい。

すぐ不機嫌になる！

↑ちょっと目を離すと、すぐに機嫌を損ねてしまう！（画面は製品版）

言うことをきかない！

↑レッスンを組んでもサボってばかり。話しにならない（画面は製品版）

20名様

↑多部田さん直筆タイトル入り、金色に輝くCD。その輝きと希少価値は、まるでミヤマクワガタのよう…

多部田さん直筆タイトルだっ!!

このプレゼントを入手するには？

さて、ファンにはたまらないこれらのプレゼントを手に入れるには、どうしたらいいのか。その答えは、9月22日に発売される予定のPCエンジン版『誕生』のなかにあるのだ！　このソフトに同封されている、アンケートハガキに記入して送るだけでOK。ただし応募者多数の場合は、厳正なる抽選によって当選者が決定される。なお、プレゼントの選択はできないので注意してほしい。締め切りは10月31日の消印有効。当選者の発表は発送をもってかえるとのこと。

INFO SCRUM

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

インフォスクラム

ANIME

ゲームからアニメへ、吹き荒れるメディアミックスの嵐

OVA

あの『卒業』が強力スタッフの下でついにアニメ化

「卒業　グラデュエーション」

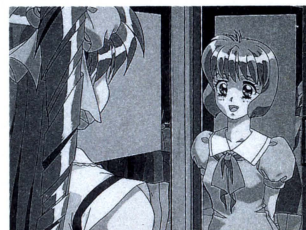
パソコン版が発売されて以来、その綺麗なグラフィックと声が出るというシステムからアニメ化の希望が高かった『卒業』が、ついにOVAとして登場する。制作はアニメイトフィルムが行っており、製作はバンダイビジュアルとムービック。来年の新春発売を予定しており、シリーズ全4巻となる予定。

1・2巻は5人が卒業旅行を経てから、卒業するまでを描く内容で、作画監督とキャラクタデザインを「美少女戦士セーラームーン」のキャラクタデザインで知られる只野和子さんが担当。3・4巻は外伝的な内容で、架空の惑星を舞台にしたロボットアクションものになる。こちらは「ヤダモン」の作画監督などで知られる毛利和昭さんが、キャラクタデザインを担当する。監督にはPCエンジンでは『バニラシンドローム』のキャラクタデザインで知られる西島克彦さん、1、2巻の脚本は文庫「卒業」を執筆した渡辺麻美さん。この豪華メンバーで目下制作中のOVA「卒業」。早く動く5人娘の姿が見てみたいね。

OVA

『誕生』3人娘が高校時代を演じるラブストーリー

「誕生　デビュー」

OVA版「誕生」も制作進行中。伊東、藤村、田中の3人がドラマに出演している設定で、第1話は、高校生の伊東が恋をし、そして失恋するというストーリー。話の感じは、かなり少女マンガっぽい内容で、女のコでも楽しめるかも。椎名へきるさんが声をあてるオリジナルキャラクタの相田幸子も登場するこのビデオ、ソニーミュージックから10月21日発売。価格は5800円（税込）。

伊東は、ゲームではなかなか見せない女のコとしての表情を見せてくれる

椎名へきるさんが声をあてる相田幸子。彼女の役所は見てからのお楽しみ

TV

SNK・テレビスペシャルアニメ第4弾!

「サムライスピリッツ」

NEO・GEOの人気格闘アクション『サムライスピリッツ』が、9月18日(日)にフジテレビ系列で全国放映される。暗黒神によって復活した天草四郎時貞に立ち向かう覇王丸たち剣士たちの闘いを描いたものだ。本編中に、この秋に登場する新作『真サムライスピリッツ　覇王丸地獄変』の覇王丸の隠し技のコマンドが隠されているとのこと。一時たりとも見逃せないぞ。なおキャストは、覇王丸がSMAPの香取慎吾さん、ナコルルは千葉麗子さんに決定した。

覇王丸。豪快な剣技の冴える武芸者だ

シャルロット。レイピアで華麗な剣技を見せる

ガルフォード。金髪で青い瞳を持つ正義の忍者

天草四郎。暗黒神により復活した怨霊

業界ナンでも情報満載

NEWS あ・ら・か・る・と

本

「銀河お嬢様伝説ユナ」のキャラクタデザインなどで知られる明貴美加さんのイラスト集が発売中だ。雑誌「モデルグラフィックス」で連載中の「MS少女」のイラストなどを集めたもので、「機動戦士ガンダム」のメカを甲冑風にして、女のコに着せたようなイラスト67点を収録している。ユナの原点があるとも言える1冊。大日本絵画から、価格は2000円（税込）。

ニュース

コナミは、神奈川県座間市に開発拠点を開設するにともなって、業務用ゲーム機、施設運営などのアミューズメント事業を強化していく。この「東京テクニカルセンター」では立体CGを駆使したゲームや、大型筐体の開発などを行うとのこと。アミューズメント施設事業部が新設され、施設運営の管理などを行い、アミューズメント市場での競争力を高める方針だ。

グッズ

バンプレストから、業務用対戦格闘アクションゲーム「機動戦士ガンダム EX-REVUE」が近日アーケードに登場する。あの懐かしいガンダムやガンキャノンなどのモビルスーツ14体がそれぞれビームライフルやビームサーベルを駆使して戦う。今回は、メカデザインの大河原邦夫さんがデザインした謎のオリジナルモビルスーツも1体加わっている。

グッズ

就職の会社訪問を題材にした、一風変わったシミュレーションゲームが、PC-9801シリーズで発売される。超大手企業から戦略的な中小企業などの5社を相手に、就職活動を行って内定をもらうのが目的。面接時の質問も、企業によって配点が異なり、その企業がどういう人材を欲しがっているのかを分析することが必要。メディア21から発売で、7800円（税込）。

ニュース

SNKの『餓狼伝説SPECIAL』が兵庫県警察本部少年課の「少年を守る日」のキャンペーンのポスターとして使用されることになった。このポスターのイラストは、SNKのイラストレーター森気楼さんが描いており、15人のキャラクタたちが手と手を取りあい輪になっているというもの。ポスターは、兵庫県内の派出所などに9月いっぱいまで掲示される。

NEO・GEO ／ SOFT

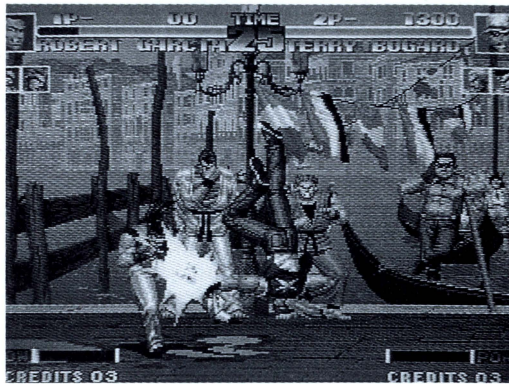
SNKの人気キャラが戦いあうぞ『THE KING OF FIGHTERS'94』

『餓狼伝説』や『龍虎の拳』などSNKの人気キャラクタたちが集い、夢の対決を繰りひろげるこのゲームが、近日アーケードに登場する。

今回は従来の1対1の戦いではなく、3人1組のチームごとで戦いあうという新システムをとっており、ほかにパワーをためて攻撃力が上がるシステムやご存じ超必殺技など、さまざまな要素が盛り込まれている。

SNKのアイドルの座をめぐって戦う、ユリとアテナ

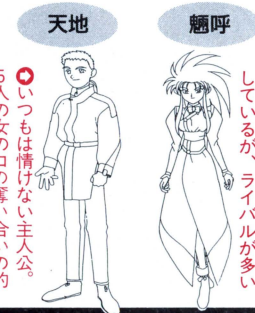
炎を操る武術を使う、草薙京が率いるオリジナルキャラクタの日本チームだ

SNKの名作「サイコソルジャー」の超能力少女・麻宮アテナ率いるチームも参戦

龍虎のロバート、餓狼のテリー。最強の座をかけて激突!!

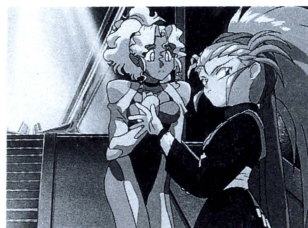
MEDIA MIX ／ TV

ウワサのTV化がついに決定『天地無用！ 魎皇鬼』

OVAシリーズの終了後も、CDドラマや番外編のビデオが出るほど人気が高い「天地無用！ 魎皇鬼」。以前からウワサされていたTVアニメ化がついに決定。制作はすでに進行しており、テレビ東京系で10月頃からスタート。近く10月には、PC-9801版のゲームも発売される予定。これからの「天地無用！」の動きから目を離せないぞ！

天地

いつもは情けない主人公。5人の女のコの奪い合いの的

魎呼

元宇宙海賊。天地に片思いしているが、ライバルが多い

宇宙刑事の美星と、ナゾの天才科学者の鷲羽。ともに天地の家に居候している

パソコン版の画面。中央は砂沙美ちゃん

いつもは情けない天地だが、女のコを守るためなら、その隠された実力を発揮する

HARD ／ NEWS

MEGA-CDを1台で楽しめる『CSD-GM1』

一見ただのCDラジカセに見えるが、これはメガドライブの全ソフトを遊ぶことのできるCDプレイヤー「CSD-GM1」なのだ。CDで音楽を聴けるのは当然だが、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』などのカートリッジのゲームを遊べるのはもちろんのこと、「夢見館の物語」などのMEGA-CDのソフトを使用することができるのだ。ほかにも絵の出るCD「CD-G」の機能も搭載しており、マイクをつなげばCDカラオケとして使用することもできる。このエンタテインメント性に富んだプレイヤー「CSD-GM1」は、アイワから9月1日に発売予定。価格は4万5千円（税別）とのこと。

普通のCDラジカセのようだが、カセットデッキの下にカートリッジの差し込み口がある

AV

今月も、AV情報もりだくさん。秋の夜長は、ゲームミュージックやドラマCDで有意義に過ごそう。

CD ぽっぷるメイル SOUND BOX'94

キング
発売中
3600円(税込)

パソコンで発売されて以来、スーパーファミコン、MEGA−CD、PCエンジンと多くの機種に移植されている『ぽっぷるメイル』の音楽を一挙に集めたCDが発売される。オリジナル音源からの全64曲に加えて、エンディングの「誰かがあなたを愛してる」のヴォーカルバージョンを収録している。

CD 魔物ハンター妖子 Doing my best!

キング
発売中
3000円(税込)

ついに完結となった人気OVA「魔物ハンター妖子」のサウンドトラックアルバムが発売された。主人公の真野妖子役の久川綾さんが歌う「頑張る私が好き」を含むヴォーカル3曲を収録しているほか、アズサなどが登場するミニドラマ「妖子 High School Story!?」3編を収録している。

CD Shiena

ソニーミュージック
発売中
2800円(税込)

声優・椎名へきるさんが歌うソロアルバムがついに登場。いままでキャラクタとして歌ってきた曲は多くあるが、椎名へきるさん自身として歌われたアルバムは、これが初めて。曲はポップで明るめの曲が多く、テンポのいいアルバムに仕上がっている。初回特典としてポスターがついているぞ。

CD 卒業&卒業II 卒業ガールズ全員集合!

アニメイト・フィルム
発売中
3000円(税込)

『卒業』と『卒業II』のキャストが集まったドラマCD。ストーリーは、中本が企画したラジオ番組で、電話相談室を開く。5人が質問電話そっちのけで騒いでいると『卒業II』の石橋から電話が…。テンポのいいギャグが続き、なかでも金丸日向子さんの加藤、新井、高城のモノマネは必聴の価値アリ!

CD ワールドヒーローズ2JET イメージアルバム

ポニーキャニオン
発売中
2500円(税込)

異色の格闘アクション『ワールドヒーローズ2JET』のイメージアルバムが発売される。ゲーム内で使用された曲から10曲をADKサウンドファクトリーが、フルアレンジしている。ほかに、ヴォーカルバージョンを2曲収録している。初回特典として、描き下ろしのB2ポスターがついているぞ。

CD ライブ・ア・ライブ オリジナル・サウンド・ヴァージョン

NTT出版
発売中
2500円(税込)

スクウェアから、9月2日発売のスーパーファミコンソフト『ライブ・ア・ライブ』のオリジナルサウンドのアルバムが登場。ゲーム中に使用されている曲から41曲を収録している。いろいろな世界をオムニバス風に進んでいくゲームの、中国風やSF風など世界ごとに違う曲調を楽しむことができる。

VIDEO ファイターズヒストリーダイナマイト

ポニーキャニオン　発売中
5800円(税込)

NEO・GEOの『ファイターズヒストリーダイナマイト』を徹底攻略したビデオ。キャラクタごとの攻略や、超強力な連続技などを紹介している。これを見れば、ノーミスで最終ボスとして登場する牛に会うことができるようになれるかも!?

VIDEO マクロス プラス Vol.1

バンダイビジュアル　発売中
7800円(税込)

人気シリーズ「超時空要塞マクロス」をモチーフにした新ビデオシリーズ。戦闘シーンなどにCGを用いており、ハイクオリティな映像を楽しむことができる。ストーリーの主幹にラブストーリーが流れており、その複雑な関係のゆくえも気になる。

本

「卒業」や「誕生」などで有名な竹井正樹さんが手がけたエルフのパソコンゲーム「ドラゴンナイト4」のムックが発売されている。ゲーム中でビジュアルとして使われた原画のほかに、未使用の原画も収録している。攻略も同時に収録しており、全敵兵の能力や、隠されたアイテムのありかを全て網羅している。これは辰巳出版から発売。価格は2000円(税込)。

●

海外情報

アメリカでゲームメーカー2団体がゲームの格付け導入を準備中。これは米議会では規制法案も提出されたほど問題になった過激な暴力や性描写などに格付けを行うことで、子供への悪影響を防ごうというもの。内容に応じて適格年齢を5段階で表示する団体と、内容そのものに格付けを行おうという団体の2団体がそれぞれ準備中。これからの動向が注目される。

●

ニュース

日本ビクターは、キャラクタを軸にしたメディアミックスを展開していく。手始めは、テレビ東京系で放映している「メタルファイターMIKU」。近未来の女子プロレスが題材のアニメで、ビクターが自主制作したオリジナルアニメはこれが初めて。9月には音楽CDを発売、セガサターンでのゲームの開発も進行中。これからの展開にグループ内の連携をはかる。

●

海外情報

NECホームエレクトロニクスは、CD−ROMドライブの海外生産を拡大。生産を委託しているマレーシアの協力工場を増やし、生産台数を2.5倍まで引き上げるとのこと。今後マレーシアでは、主力製品になると予想される4倍速CD−ROMドライブも生産。将来的には、改良設計を担当する部署もシンガポールに設立。市場の低価格化に対応していく意向だ。

●

CD

MEGA−CD版『ぽっぷるメイル』のキャストがドタバタのギャグドラマを演じるCD「ぽっぷるメイルパラダイス」がキングレコードから発売される。このドラマでは、國府田マリ子さんと、椎名へきるさんがオリジナルキャラクタで登場しているぞ。もちろんメイル役の林原めぐみさんらのキャストも大活躍する。9月21日に発売で、3000円(税込)。

●

ニュース

任天堂は来年2月から、衛星デジタル音楽放送(通称セント・ギガ)にスポンサーとして衛星放送を使ったデジタルデータ放送事業に乗り出す。放送衛星の未使用部分の周波数を利用し、前人気の高いゲームのデモソフトや、カラオケ番組などを配信する予定。契約数が6万5千件弱という状況で、任天堂がいかに魅力的な番組を提供できるかが注目されている。

PEOPLE

PCエンジン出演No.1 声優・冬馬由美

今月のピープルは、PCエンジンCD-ROM²に多くの出演回数をほこる、声優の冬馬由美さんにインタビューをおこなった。

――声優を目指したきっかけというのは？

「思い立ったのは高校2年生のときでした。役者になりたいと思いまして」

――でも、役者だったらほかの道もありますよね、なぜ声優だったんですか？

「演じるという仕事のなかで、舞台や映像などを含めたいろんなことができるんじゃないかなって思って、声優の道に進みました」

――声優としてのデビュー作は何だったのですか？

「はじめて声を吹き込んだ作品を、デビュー作っていうのでしたら「ドラゴンボール」の最初の天下一武闘会での観衆のガヤが最初です」

――最初のゲームの仕事ってなにか覚えてますか？

「えっと最初に3本まとめて録音したのを覚えてます…。でも何のゲームだったかまでは、ちょっと覚えてないです」

――ゲームをプレイすることはありますか？

「たまに遊んだりします。でも長くやると目が疲れちゃうんで、5分ぐらいしかできないんですよ」

――自身で出演されているゲームを遊んでみたことはありますか？

「実は、ほとんどやったことがないんですよ。『ぷよぷよ』はやったりしますが、私が演じているルルーってサタンの次に強いでしょ。まだ、会ったことがないんですよ」

――休日とかどのように過ごしているんですか？

「仕事がら外に出ている機会が多いので、お休みのときは家でゆっくりと休んでいるのが好きです。とくに何をするってことはないですね」

――なるほど、お忙しいですもんね。

――動物が好きだと聞きましたが？

「ええ大好きです。とくに想像上の生き物、ドラゴンとか好きです。」

――ペットとか自分で飼っていらっしゃるんですか？

「白オカメインコを飼ってます。かわいいですよ」

――これから、演じてみたいキャラクタってありますか？

「動物を演じたいです。動物を演じるのが好きなんですよ。たとえば犬なら「ワン」と鳴くじゃないですか、でもその中にいろんな気持ちが込められているんです、それを表現してあげたいんです。すごく難しいんですけど」

――最後に、ファンにメッセージを。

「これからも、いろんなことをやっていきたいと思いますので応援してくださいね」

本当にPCエンジンのソフトで、多くのヒロインを演じている冬馬さん。これからも頑張ってほしいね。

●冬馬由美プロフィール●

12月20日生まれ、A型。千葉県出身。趣味はドライブ、イラストを描くこと。代表作は「ああっ女神さまっ」のウルド、「ロードス島戦記」のディードリット。PCエンジンでは、『銀河お嬢様伝説』のリアや、『ぷよぷよCD』のルルーなど数多くのゲームに出演している。

ワークスタペストリー

自分の作品についての感想や、とくに印象に残ったこと、エピソードなどを、思いつくままに語ってもらうコーナーです。

●卒業　グラデュエーション

高城麗子役。お金持ちのお嬢様で、美貌をほこる。かなり高飛車な面を持つ。

「かなり高飛車な女のコですね。でもあれぐらいまで高飛車だと逆にかわいいですよね」

●モンスターメーカー　闇の竜騎士

主人公のライア役。ハーフエルフの少女。その数奇な運命に翻弄される。

「ほかにイリアっていうドラゴンの声をやらせてもらってます。ドラゴンがいるって聞いて、『ゲームで使わなくてもいいですからやらせてください』って多部田さんにたのんで録っていただきました」

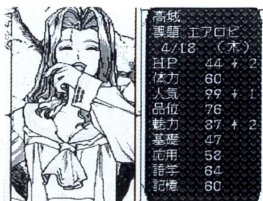
●エメラルド ドラゴン

ファルナ役。ハスラム王子のお目付役の修道女でありながら、王子を想っており、立場と愛情にとまどっている。

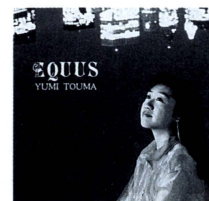
「ドラゴンが出てるので『やらせてください』っていったんですけど女性のドラゴンっていないんですよね。ファルナの、意地をはっていえないハスラムへの想いをもう少し表現してあげたかったですね。でもファルナはかわいい！」

●EQUUS

冬馬さんが日頃から意識している「おしゃれ」な部分にこだわったCD。都会をテーマにしたアルバムで、10曲中のうち、7曲を作詞している。

「街に住んでいる、いろいろな人たちの気持ちになって詞を書きました。その中の曲「Happyness and Very kind」は、私を応援してくれる全ての人たちへの“ありがとう”という感謝の気持ちを込めました」

●NECアベニューから発売中『卒業 グラデュエーション』

●NECアベニューから発売中『モンスターメーカー 闇の竜騎士』

●NECホームエレクトロニクスから発売中『エメラルドドラゴン』

●バップから9月1日発売のCD『EQUUS』。街をコンセプトにしたアルバム。3千円（税込）

Creator's Room

第7回 キャラクタデザインのお仕事

ライトスタッフ 木村明広さんの場合

ゲームにおいてキャラクタデザインは、ゲームに最初の息吹を吹き込むのと同時に、そのゲームのイメージを確立する作業といっても過言ではないだろう。今回は、ライトスタッフのデザイナーの木村明弘さんにお話をうかがい、キャラクタデザインの仕事内容についてあれこれとお聞きしてみた。

ゲーム制作の最初の段階で、シナリオや原案などの、字だけでしか存在しない企画を目に見えるものにする仕事、それがキャラクタデザインだという。木村さんの場合、現在携わっている『アルナムの牙』では、シナリオの原案から、世界観設定や背景設定、キャラクタデザイン、絵コンテや原画、アニメーション作成まで。『アルナムの牙』ではグラフィック関係すべての仕事に関係しておられるのだ。もちろん、これは普通のキャラクタデザインの方の仕事量ではない。最近のソフトメーカーでは、キャラクタデザインはデザイン室の人間が行う場合と、フリーのデザイナーに任せる場合とがある。その場合の仕事は、キャラクタデザインのほかには原画を手がける程度だ。木村さんは、もともとCGの仕事をされてから、原画やキャラクタデザインを始められているので、かなり希有な例といえる。

キャラクタデザインを行うときに気を配ることは、全部キャラクタが同じようにならないようにすることと、人間を人間らしく描くこととか。キャラクタの顔が同じにならないようにしたり、骨格や表情などに気を配りながら描かないと、そのキャラクタを殺してしまうそうだ。

そのように注意しながら、1つのキャラクタを描き上げるのに、かかる時間は約30分ぐらい。だが、すべてが30分でできるわけではない。服の形態や、材質などを考えていくとネタに詰まることもあるという。そんなときは、ファッション雑誌を買ってきて読んだり、街に出て、道行く人々を観察したりする。そうすると、結構いいモノができることがあるとか。でもデザインするのに大変なのは現代の服のデザイン。実際に存在するものだけにごまかしがきかないのだという。パソコン版『アルシャーク』はけっこう大変だったとか。SFだが、完璧なSFではないので、普通の服に近く、けっこう難しかったそうだ。

「このキャラクタデザインという仕事につきたいのならば、絵を描くのが好きなのが大切なこと。絵描きの才能というのは、絵が上手な才能ではなく、どう努力すれば絵が上手くなるのかを理解できるのが才能」と木村さん。あとは、それを実現するだけの努力をすることだとか。

木村さんのとある1週間のスケジュール

月	12:00	起床。暑さで目が覚める。
	13:30	入浴して家を出る。暑い
	14:15	出社。涼しくて嬉しい。スタンドをつけ、仕事に入る。
	17:30	今日初めての食事。今日はづけ丼だ。
火	1:00	しばらく仕事した後、夜食。コンビニ弁当、サラダ、お茶が定番。
	6:30	太陽が昇ると、就寝。机に頭を突っ込んで眠る。もう慣れたものだ。
	13:00	起床。会社での2日目が始まる。起きて5分後には仕事を開始する。
	14:30	今週初の昼飯。今日はカレー南蛮だ。
	21:00	けっこう仕事して、晩飯。今日は鳥肉と野菜の辛味炒めだ。
水	3:00	なかなか仕事をして、夜食。昨日と同じメニュー。帰路で猫に会う。とっても嬉しい。
	7:00	就寝。少し疲れが溜まってきたかな…。
	15:00	起床。会社での3日目。ヒゲが伸びてきているが、気にせず仕事。
	16:00	昼飯。今日はカツ丼だ。
	17:00	仕事をもくもくする。3日目なので、髪がベタベタ。
	22:00	退社。家が赤羽なので、北区に帰宅。なーんて…。

※これを2回繰り返す。日曜日は、ヒ・ミ・ツ♡。

仕事風景。ライトテーブルやパソコンが置かれたご自身の机で仕事される

プロフィール

1970年3月21日生まれ。埼玉県出身。趣味はF1観戦（ミカ・ハッキネンのファン）、仕事以外で絵を描くこと。最近は小説の挿し絵なども手がける。PCエンジンでの代表作は、『エメラルド ドラゴン』、『フィーンドハンター』など。

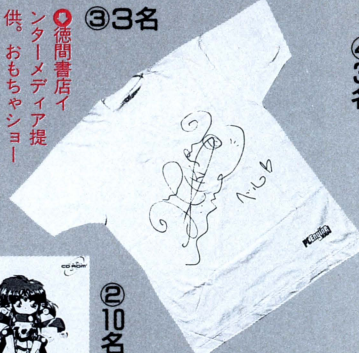
読者へのメッセージ

学校で勉強するヒマがあったら絵を描こう。この仕事に学校の成績なんて関係ない。でも卒業はするべき。だからノートに黒板のモノは写すけど、横に絵も描く。同じ絵柄ばかり描くのはダメ。自分を絵でいじめるぐらいに鍛えよう。

今月のプレゼント

メーカー各社の提供による、今月のプレゼントだ。欲しい人はハガキに、①希望するプレゼント番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤学年（職業）、⑥電話番号、⑦このコーナーに対するご意見やご希望を明記のうえ下記まで。締め切りは9月29日必着。発送をもって発表とします。

③3名

徳間書店インターメディア提供。おもちゃショーのTシャツにベル役の椎名へきるさんのサインを入れて3名にプレゼント

④3名

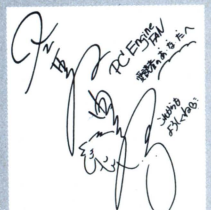
ライトスタッフ・木村さんの直筆サイン色紙を3名にプレゼント

①3名

SNK提供。NEWSあらかるとで紹介した『餓狼伝説スペシャル』のポスターを3名にプレゼント

②10名

ハドソン提供。『銀河お嬢様伝説ユナ2』の販促用ポスターを10名にプレゼント

⑤3名

今月のピープルでインタビューした声優の冬馬由美さんのサイン色紙を3名にプレゼント

あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンファン編集部
10月号インフォ・プレゼント係

PC ENGINE 最新 DATA BANK

6月30日から7月29日までの売り上げBEST10と、9月号読者アンケートハガキ1000通から集計した前人気、移植希望を掲載。今月も最新ソフトの情報を満載してお伝えする。

月間売り上げ BEST10

今月発売された新作ソフト8本のうち7本がBEST10内にランクイン。1位の『3×3EYES 三只眼變成』はユーザーの移植希望が高かった作品の移植作。また、テイジイエル販売の参入第1弾ソフト『アドヴァンストV.G.』が2位と健闘している。シリーズものの強みか『ドラゴンナイトIII』が3位にランクイン。そのほか『ネオ・ネクタリス』、『バスティール2』、『栄冠は君に 高校野球全国大会』のシミュレーション勢がすべてランキングに。シミュレーションゲームの人気の高さがわかる結果となった。

⬆パソコンからの移植作として大健闘している『アドヴァンストV.G.』

6/30〜7/29の新作

- 7/8 3×3EYES 三只眼變成
- 7/8 バスティール2
- 7/15 栄冠は君に 高校野球全国大会
- 7/15 チキチキボーイズ
- 7/22 アドヴァンストV.G.
- 7/22 ドラゴンナイトIII
- 7/29 GS美神
- 7/29 ネオ・ネクタリス

順位	前回	タイトル	ポイント	スペック表記
1	初	3×3EYES 三只眼變成	745	NECホームエレクトロニクス/アドベンチャー '94年7月8日発売/8800円/アーケードカード両対応

コメント

NECホームエレクトロニクス 広報 桑原秀夫さん
オリジナルシナリオを加えたPCエンジン版『3×3EYES 三只眼變成』は、ダイナミックな画像により、スーパーCD-ROM²ならではの迫力のある映像シーンを展開しています。まだ未体験の方はぜひプレイしてみて下さい。

(株)あくと 商品企画課 鍋野淳さん
とにかくアーケードカードでのアニメーションはスゴイ！ ゲームもコマンド式でなじみやすいから、ファンはもとよりビジュアル指向の人には絶対にオススメ。9月中には再販も予定しているので、買い逃した人は早めにチェックして下さい。

読者の声

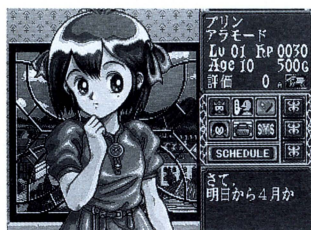
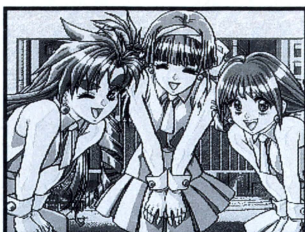
本誌アンケートハガキから無作為に100通を選択。フリースペースに書かれていたそのゲームに対する読者の生の声を抜粋して掲載しています。

- 最高におもしろい！ (同様21通)
- アクセスが長い (同様10通)
- グラフィックが予想以上にきれいに仕上がっていた。 (同様6通)
- ビデオ付きでうれしいがあんなに短いとは思わなかった。(同様4通)
- シナリオが良かった。エンディングは泣けた！ (同様4通)

順位	前回	タイトル	ポイント	スペック表記
2	初	アドヴァンストV.G.	524	テイジイエル販売/アクション '94年7月22日発売/8800円/スーパーCD-ROM²
3	初	ドラゴンナイトIII	379	NECアベニュー/ロールプレイング '94年7月22日発売/7800円/スーパーCD-ROM²
4	初	ネオ・ネクタリス	243	ハドソン/シミュレーション '94年7月29日発売/6800円/スーパーCD-ROM²
5	初	バスティール2	194	ヒューマン/シミュレーション '94年7月8日発売/8400円/アーケードカード両対応
6	ー	ぷよぷよCD	187	NECアベニュー/パズル '94年4月22日発売/5600円/スーパーCD-ROM²
7	初	GS美神	157	バンプレスト/アドベンチャー '94年7月29日発売/8800円/スーパーCD-ROM²
8	ー	スーパーダライアスII	145	NECアベニュー/シューティング '93年12月23日発売/7800円/スーパーCD-ROM²
9	初	栄冠は君に 高校野球全国大会	140	アートディンク/シミュレーション '94年7月15日発売/9800円/アーケードカード両対応
10	ー	風の伝説ザナドゥ	120	日本ファルコム/アクションRPG '94年2月18日発売/7800円/スーパーCD-ROM²

表の見方 ポイントは、㈱あくと、㈱メッセサンオーをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。また、表組内の前回順位は「初」が今月初めてチャートインした作品。「ー」が過去にランキングに登場し、前回ランキング内になかった作品を意味します。媒体のアーケードカード両対応は、スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応を示します。また、価格はすべて税別です。

前人気BEST10

2位に50票以上の差をつけて、2ヵ月連続首位を獲得した『誕生 デビュー』。発売日が延期されたので、ファンはヤキモキしていることだろう。『天外魔境III』は続報が出ないにもかかわらず、上位をキープしている。4ヵ月連続2位を死守していた『餓狼伝説SPECIAL』がここにきて4位に。また、『モンスターメーカー 神々の方舟』が再度BEST10内に返り咲いた。

❶移植希望に長くそのタイトルがあった『プリンセスメーカー I』

堂々2連覇を達成した『誕生 デビュー』。詳しい内容は本誌47ページからの記事をみてもらうとして、今月は広報の本明律子さんに状況を語ってもらった。

——8月26日の発売予定日が延期された理由は？

「イベントが増えたため、チューニングに思い切りてこずりました」

——『誕生 デビュー2』の企画は？

「皆さんのご声援次第です」

——2ヵ月連続1位の感想を。

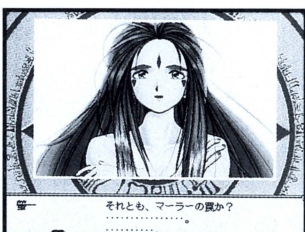
「さんざんお待たせしてしまいましたが、9月22日発売は本当ですので、皆さん店頭に足を運んでください」

順位	前回	タイトル	得票	データ
1	1位	誕生 デビュー	246	NECアベニュー 開発状況100%
2	3位	天外魔境III	193	ハドソン 開発状況10%
3	6位	女神天国	162	NECホームエレクトロニクス 開発状況90%
4	2位	餓狼伝説SPECIAL	160	ハドソン 開発状況90%
5	5位	卒業II ネオ・ジェネレーション	154	リバーヒルソフト 開発状況50%
6	8位	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 激闘編	153	日本テレネット 開発状況70%
7	4位	銀河お嬢様伝説ユナ2	87	ハドソン 開発状況60%
8	11位	プリンセスメーカー1	67	NECホームエレクトロニクス 開発状況20%
9	9位	聖夜物語	60	ハドソン 開発状況60%
10	15位	モンスターメーカー 神々の方舟	53	NECアベニュー 開発状況50%

以下、プリンセスメーカー2、スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争、ロードス島戦記2、魔導物語 I（仮称）、アルナムの牙 獣族十二神徒伝説、YAWARA2！、電脳天使 デジタルアンジュ、サークIII、ドラゴンハーフと続く。

移植希望BEST10

数ヵ月、首位を争う熱い一騎討ちが行われていた上位2タイトル、ここ2ヵ月『スーパーストリートファイターII X』が勝利していたが、今月は『ああっ女神さまっ』が凱歌をあげた。6月号でデビューし、BEST10内から消えたことのない『ドラゴンナイト4』が、今回ランクからはずれてしまった。新しいところでは、『ヴァンパイア』、『POLICENAUTS』が初登場した。

❶9月号の移植の泉で紹介後すぐランクインした『POLICENAUTS』

2ヵ月ぶりに移植希望のトップに返り咲いた『ああっ女神さまっ』。その人気の高さはおとろえることを知らない。PCエンジンへの移植は本当にないのか？ 今月は、バンプレストの広報担当川上みゆきさんにコメントを頂いた。

——読者へのメッセージを。

「PCエンジンファン読者の皆さん、ありがとうございます。『ああっ女神さまっ』をこんなに支持していただけるとは思っておりませんでした。感謝感激です。本当にありがとうございます。ですが、PCエンジンへの移植については現在は考えておりません。ごめんなさい」

順位	前回	タイトル	得票	データ
1	2位	ああっ女神さまっ	226	バンプレスト／パソコン アドベンチャー
2	1位	スーパーストリートファイターII X	173	カプコン／業務用 アクション
3	7位	サムライスピリッツ	120	SNK／業務用 アクション
4	初	ヴァンパイア ザ・ナイトウォリアーズ	113	カプコン／業務用 アクション
5	3位	スレイヤーズ	93	バンプレスト／パソコン ロールプレイング
6	6位	ラングリッサーII	87	日本コンピュータシステム メガドライブ／シミュレーション
6	9位	天地無用！ 魎皇鬼	87	バンプレスト／パソコン アドベンチャー
8	初	POLICENAUTS（ポリスノーツ）	73	コナミ／パソコン アドベンチャー
9	5位	英雄伝説III もうひとつの英雄たちの物語 白き魔女	71	日本ファルコム／パソコン ロールプレイング
10	8位	同級生	67	エルフ／パソコン アドベンチャー

以下、極上パロディウス 失われた栄光を求めて、ドラゴンナイト4、マジンガーZ、バーチャファイター、ファイヤーエムブレム 紋章の謎、ドラゴンボールZ 超武闘伝、真・女神転生II、キャプテン翼、ロマンシング サ・ガ2と続く。

ソフト合計60本!!

アンケートに答えてゲームをもらおう!

読者プレゼント

応募のきまり 次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号（①〜⑥）を1つ書き（記入欄はハガキ裏の右上）、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）50円切手を貼ってポストまで! 応募の締め切りは9月29日（必着）。当選者の発表は10月29日発売の12月号で行います。

今月のプレゼント 各10名様

①クイズアベニューIII
②サークIII
③バステッド
④ブラッド・ギア
⑤まーじゃんファッション物語
⑥マッドストーカー

アンケート

1 あなたの学校（職業）を次の中から選び、該当する番号を書いてください。
1 小学校　5 専門学校
2 中学校　6 会社員
3 高等学校　7 その他
4 大学

2 あなたの学年を書いてください。もし、あなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を次の中から選んで番号を書いてください。
1 男　2 女

5 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号をすべて書いてください。

6 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

7 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

8 今号の記事の中でおもしろかったものを表1から3つ選び、番号をおもしろかった順に書いてください。

9 今号の記事の中でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

10 これから買おうと思っているPCエンジンなどのゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

12 攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び番号を書いてください。

13 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1 シューティング
2 アクション
3 ロールプレイング
4 アドベンチャー
5 シミュレーション
6 スポーツ
7 パズル
8 その他

14 今月の特別付録「女神天国電撃攻略ガイドブック」について、あてはまる番号を1つ選んでください。
1 とても役に立った。
2 役に立った。
3 何も思わない。
4 特に必要はなかった。
5 必要なかった。

15 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選んでください。
1 とても高いと思う。
2 少し高いと思う。
3 ちょうどいい。
4 まあまあ安い。
5 とてもお買い得。

16 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を2つ選んでください。
1 新作ソフトの記事が読みたかった。
2 巻頭の特集記事が読みたかった。
3 付録が欲しかった。
4 ウルテクが知りたかった。
5 読者ページが読みたかった。
6 新作ソフトの発売情報が知りたかった。
7 攻略の記事が読みたかった。
8 毎月定期的に購入しているので。
9 その他。

17 PC-FX本体についてあてはまるものを選び、該当する番号をすべて書いてください。
1 購入を予定している。
2 しばらく様子を見て検討。
3 購入予定はない。

18 PC-FXで遊びたいゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1 シューティング
2 アクション
3 ロールプレイング
4 アドベンチャー
5 シミュレーション
6 スポーツ
7 パズル
8 その他

19 PCエンジンDUO-RXについてあてはまるものを選び、該当する番号を書いてください。
1 購入を予定している。
2 すでに購入済。
3 購入予定はない。

20 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
1 PCエンジンマウス
2 メモリベース128（セーブくん）
3 マルチタップ
4 アベニューパッド6（ファイティングコマンダーPC）
5 ファイティングスティックPC（ファイティングスティックマルチ）
6 なし

21 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
1 業務用
2 パソコン
3 メガドライブ
4 ファミコン
5 スーパーファミコン
6 ゲームボーイ
7 ゲームギア
8 その他

22 ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い（5）・やや良い（4）・普通（3）・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階です。

キャラクタ キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音 BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。

お買い得度 販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性 キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度 ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

8月号プレゼント当選者発表（敬称略）

栄冠は君に

北海道／橋本　範明・15歳　大　阪／吉川　憲一・21歳
岩　手／菊地　広幸・18歳　広　島／油木　武司・23歳
埼　玉／梅澤　誠・20歳　香　川／堀江　雅幸・19歳
神奈川／秋山　大介・17歳　大　分／伊東　大二・18歳
滋　賀／山元　宏一・24歳　鹿児島／馬篭　勇一・23歳

GS美神

北海道／図司　康裕・23歳　愛　知／井上　徳孝・15歳
青　森／今　慎一郎・17歳　大　阪／河原　栄治・21歳
岩　手／佐藤　龍児・17歳　徳　島／坂尾　一将・14歳
東　京／静谷　隆臣・16歳　香　川／黒田　直樹・17歳
新　潟／佐藤　浩樹・17歳　愛　媛／藤原　洋志・16歳

誕生 デビュー

埼　玉／保泉　好弘・15歳　三　重／堀川　哲司・23歳
神奈川／鈴木　秀明・14歳　大　阪／増田　謙治・17歳
新　潟／鴨井　博昭・20歳　兵　庫／松本　祐・17歳
山　梨／山本　稔・21歳　鳥　取／中村　正樹・18歳
岐　阜／日比野正和・18歳　福　岡／守田　泰造・18歳

ネオ・ネクタリス

青　森／渡辺恵理子・23歳　大　阪／奥田　宗継・19歳
埼　玉／大沼　明・14歳　奈　良／中野　隆司・17歳
／武藤　浩史・16歳　岡　山／原　克之・23歳
千　葉／沼尻　和浩・20歳　山　口／河野　晋作・17歳
岐　阜／加藤　綾・15歳　福　岡／小林慶一郎・14歳

バスティール2

埼　玉／渡辺　智・17歳　徳　島／秋田　裕則・18歳
石　川／新谷　将一・17歳　香　川／桑田　浩志・19歳
福　井／小池　知宏・14歳　佐　賀／稲富　裕幸・16歳
静　岡／守屋　聡・24歳　長　野／田村　圭介・17歳
大　阪／太田　智己・15歳　熊　本／海江田　洋・15歳

女神天国

北海道／相馬　篤志・17歳　京　都／日和　祐敬・19歳
埼　玉／新井　潤・20歳　兵　庫／三上　貴弘・16歳
東　京／築井　直樹・23歳　岡　山／西山　崇之・15歳
神奈川／松枝　嘉彦・16歳　広　島／浜崎　雅道・15歳
長　野／佐藤　亘・15歳　熊　本／丸山　朝和・17歳

※1．雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2．商品の発送は、当選発表後1〜2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。

No.	表1　今号の記事
01	表紙
02	〔緊急速報〕「FX」追加タイトル浮上
03	〔追跡レポート〕卒業II　ネオ・ジェネレーション
04	〔徹底検証〕餓狼伝説SPECIALの移植は完璧か!?
05	〔実践攻略〕誕生　デビュー
06	サークIII
07	バステッド
08	スタートリング・オデッセイII　魔竜戦争
09	ブラッド・ギア
10	まーじゃんファッション物語
11	マッドストーカー　フルメタルフォース
12	魔導倶楽部
13	移植の泉
14	READER'S LAND
15	インフォスクラム
16	PC ENGINE DATA BANK
17	〔コミックス〕魔導物語　ルルーの大奮闘編　第3回
18	UL-TECH Wonder Land
19	話題作追っかけ特報
20	超新作速報／新作発売カレンダー
21	〔特別付録〕女神天国電撃攻略ガイドブック

No.	表2　雑誌名
01	電撃PCエンジン
02	ファミリーコンピュータマガジン
03	スーパーファミコンマガジン
04	週刊ファミコン通信
05	ゲームオン!
06	覇王
07	ゲームボーイ
08	必本スーパー!
09	㊙スーパーファミコン
10	THE　スーパーファミコン
11	電撃スーパーファミコン
12	メガドライブFAN
13	BEEP!メガドライブ
14	V　JUMP
15	LOGIN
16	コンプティーク
17	電撃王
18	MSX・FAN
19	3DO　マガジン
20	マイコンBASICマガジン
21	ゲーメスト
22	ゲーム遊II
23	ゲームチャージ
24	コロコロコミック
25	コミックボンボン
26	週刊少年ジャンプ
27	週刊少年サンデー
28	週刊少年マガジン
29	週刊少年チャンピオン
30	その他

No.	表3　機種名
01	ファミコン(ファミコンタイトラーを含む)
02	ディスクシステム
03	ツインファミコン
04	スーパーファミコン
05	ゲームボーイ
06	PCエンジン(コアグラフィックスI・II、シャトルを含む)
07	PCエンジン　スーパーグラフィックス
08	CD-ROM²システム
09	スーパーCD-ROM²
10	PCエンジンDUO／PCエンジンDUO-R
11	PCエンジンDUO-RX
12	PCエンジン　LT
13	PCエンジン　GT
14	スーパーシステムカード
15	アーケードカードDUO／アーケードカードPRO
16	PC-FX
17	メガドライブ／メガドライブ2
18	MEGA-CD／MEGA-CD2
19	ゲームギア
20	MEGA-JET
21	ワンダーメガ／ワンダーメガ2
22	TERA DRIVE
23	セガサターン
24	スーパー32X
25	セガマークIII・マスターシステム
26	MSXシリーズ[MSX,MSX2,MSX2+,MSX2turboR]
27	PC-9801／8801シリーズ
28	PC-9821シリーズ
29	X68000シリーズ
30	FM TOWNS／マーティー／マーティー2
31	NEO・GEO
32	NEO・GEO　CD
33	LYNX
34	レーザーアクティブ+LD-ROM²コントロールパック
35	レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック
36	3DO　REAL
37	プレイステーション
38	その他
39	何も持っていない
40	特に買いたくない

No.	表4　ゲーム名
001	愛・超兄貴
002	悪魔城ドラキュラX　血の輪廻
003	悪魔の審判
004	アドヴァンスト V. G.
005	姐
006	アルシャーク
007	アルナムの牙　獣族十二神徒伝説
008	アンジェラス2　ホーリーナイト
009	イースI・II
010	イースIII　ワンダラーズフロムイース
011	イースIV　The Dawn of Ys
012	ヴァジュラ
013	ヴァジュラ弐
014	WIZARDRY I・II
015	WIZARDRY III・IV
016	ウィンズ・オブ・サンダー
017	うる星やつら　STAY WITH YOU
018	栄冠は君に　高校野球全国大会
019	A. III.
020	F1　CIRCUS SPECIAL
021	エメラルド ドラゴン
022	エンジェルメイト
023	風の伝説ザナドゥ
024	カブキ伝X(仮称)
025	餓狼伝説2
026	餓狼伝説SPECIAL
027	機装ルーガ
028	機動警察パトレイバー　グリフォン篇
029	CAL II
030	CAL III　完結編
031	キューティーハニー(仮称)
032	銀河お嬢様伝説ユナ
033	銀河お嬢様伝説ユナ2
034	クイズアベニューIII
035	クイズ・エコノザウルス
036	クイズ DE 学園祭
037	クイズの星
038	空想科学世界ガリバー(仮称)
039	グラディウスII　ゴーファーの野望
040	ゲッツェンディーナー
041	KO世紀 ビースト三獣士　ガイア復活 完結編
042	芸者ウォーリアーズ
043	GS美神
044	GOKU
045	ゴジラ　爆闘烈伝
046	コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ
047	コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説 突入編
048	コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説 激闘編
049	コットン
050	サークI・II
051	サークIII
052	サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4　オルゴール
053	3×3EYES　三只眼變成
054	THE TV SHOW
055	ザッピング 殺意
056	ザ・プロ野球SUPER'94
057	三國志III
058	THE ATLAS ルネッサンス ボイジャー
059	雀神伝説
060	女子プロレス(仮称)
061	スーパーダライアスII
062	SUPER桃太郎電鉄II
063	SUPER雷電
064	スーパーリアル麻雀PII・III　カスタム
065	スーパーリアル麻雀PIV　カスタム
066	スタートリング・オデッセイ
067	スタートリング・オデッセイII　魔竜戦争
068	STARパロジャー
069	スタープレイカー
070	スチーム・ハーツ
071	ストライダー飛竜
072	ストリートファイターIIダッシュ
073	SNATCHER
074	スプリガンmark2　リ・テラフォーム・プロジェクト
075	スペースファンタジーゾーン
076	3D　MUSEUM
077	聖戦士伝承　雀卓の騎士
078	聖夜物語
079	セクシーアイドル麻雀
080	ゼロヨンチャンプ
081	ゼロヨンチャンプII
082	SWORD MASTER
083	卒業　グラデュエーション
084	卒業IIFX
085	卒業II　ネオ・ジェネレーション
086	卒業写真／美姫
087	ソルジャーブレイド
088	ソル:モナージュ
089	誕生　デビュー
090	断層都市ストレイロード
091	TEAM INNOCENT
092	チキチキボーイズ
093	超兄貴
094	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー
095	超時空要塞マクロス　永遠のラヴソング
096	出たな!!ツインビー
097	天外魔境II卍MARU
098	天外魔境III
099	天外魔境　風雲カブキ伝
100	天使の詩II　堕天使の選択
101	天地を喰らう
102	電脳天使　デジタルアンジュ
103	ときめきメモリアル
104	トップをねらえ!　Gun Buster VOL.2
105	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
106	ドラゴンナイトII
107	ドラゴンナイトIII
108	ドラゴンハーフ
109	ドラゴンボールZ　偉大なる孫悟空伝説
110	ドラドラパラダイス
111	とらべらーず!　伝説をぶっとばせ
112	ネオ・ネクタリス
113	熱血レジェンド　ベースボーラー
114	信長の野望・全国版
115	ハイパーウォーズ
116	バスティール2
117	バステッド
118	パチ夫くん3　パチスロ&パチンコ
119	パチンコ(仮称)
120	初恋物語
121	バトルヒート
122	パロディウスだ!
123	パワーゴルフ2　ゴルファー
124	パワーリーグ'93
125	PC原人シリーズ　PC電人
126	美少女戦士セーラームーン
127	美少女戦士セーラームーンCollection
128	秘密の花園
129	美リュージョンコレクション　坂木優子
130	美リュージョンコレクション　渡辺美奈代
131	美リュージョンコレクション3(仮称)
132	ファイヤープロレスリング3　Legend Bout
133	ファージアスの邪皇帝
134	ファイプロ女子憧夢超女大戦　全女vsJWP
135	フィーンドハンター
136	フォーメーションサッカー オン Jリーグ
137	ふしぎの海のナディア
138	ぷよぷよCD
139	藤子・F・不二雄の21エモン　めざせ　ホテル王!!
140	ブライII　闇皇帝の逆襲
141	フラッシュハイダース
142	ブラッド・ギア
143	ブランディッシュ
144	プリンセス・ミネルバ
145	プリンセスメーカー1
146	プリンセスメーカー2
147	ブルー・シカゴ・ブルース
148	フレイCD　サーク外伝
149	ペブルビーチの波涛
150	ぽっぷるメイル
151	ぽっぷ'nまじっく
152	ボンバーマン'94
153	麻雀(仮称)〔ナグザット〕
154	麻雀(仮称)〔日本物産〕
155	マージャンソード　プリンセスクエスト外伝
156	まーじゃんファッション物語
157	麻雀レモンエンジェル
158	マジカルチェイス
159	マジクール
160	マスターズ(仮称)
161	マッドストーカー　フルメタルフォース
162	魔導物語1(仮称)
163	魔導物語2(仮称)
164	魔導物語3(仮称)
165	マンハッタン・レクイエム
166	ミサイルファイター(仮称)
167	ムーンライトレディ
168	夢幻戦士ヴァリス
169	女神天国
170	メタルエンジェル
171	メタルエンジェル2
172	メロンブレイン
173	もってけたまご
174	桃太郎伝説ターボ
175	桃太郎伝説II
176	モンスターメーカー　闇の竜騎士
177	モンスターメーカー　神々の方舟
178	野球(仮称)
179	闇の血族　遙かなる記憶
180	YAWARA!
181	YAWARA!2
182	幽☆遊☆白書　闇勝負!!暗黒武術会
183	ライザンバーIII
184	ラストハルマゲドン
185	ラングリッサー　光輝の末裔
186	リターン・トゥ・ゾーク(仮称)
187	龍虎の拳
188	Linda³
189	ルイン　神の遺産
190	ルナティック・ドーン
191	レインボーアイランド
192	レーシング(仮称)
193	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト　団体経営編&新人デビュー編
194	レニーブラスター
195	ロードス島戦記
196	ロードス島戦記2
197	ワールドヒーローズ2
198	ワルキューレの伝説

アンケートに答えるうえでの注意

1. 記入はていねいに、しっかりと

回答欄の記入は、コンピュータで処理しますので、マスからはみ出さないよう算用数字で記入してください。筆記用具は、黒でハッキリ読めるものを使用してください(ボールペンの赤や色鉛筆は不可)。

2. 数字は1つのワクに1文字

数字は必ず1ケタを1つのマスに記入するようにしてください。2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスを使って記入してください。

悪い例： 10　良い例： 0 1 0

3. 間違えやすい数字に注意

コンピュータで処理するため、1は7と、4は9と間違えて読み取る恐れがあります。1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例：1 4　良い例：1 4

4. 郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと

プレゼントが当選しても、住所や氏名などに不備があると賞品が発送できないことがあります。必要事項は正しく、ハッキリと記入してください。

5. 移植希望のアンケート項目は正確に

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。タイトルが似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので、注意して記入してください。

[サーク]

Xak III

伝説の剣を携えて、いざ行かん！

The eternal recurrence
サークIII

スーパーCD-ROM²
CD
メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:9月22日
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:アクションRPG
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

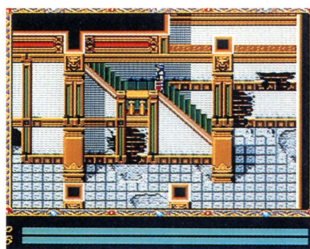
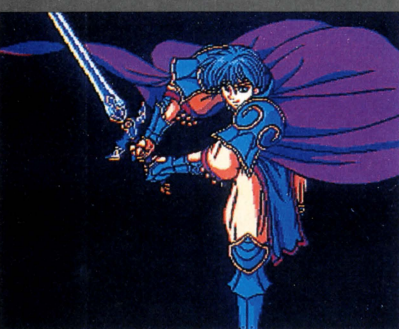
パソコン版を移植したPCエンジン版『サークI・II』の発売から2年。今回の『～III』はその続編にあたり、前作までの謎が解き明かされる完結編だ。そのシステムとゲーム序盤のストーリーを紹介。

高さの概念を表すVRシステム採用
立体的なステージに広がる戦い

このゲームは、剣を武器に敵を攻撃して倒し、レベルを上げるアクションRPGだ。主人公のラトク・カートは、前作『サークI・II』で妖魔を封印した、デュエル神の末えいにあたる戦士。デュエル戦士だけが使うことができる至宝の剣「ジン・オブ・サーク・ソード」を携えて、今回『～III』の戦いでも活躍することになる。

『サーク』シリーズの特徴に高さの概念をリアルに表現した「VRシステム」がある。ゲーム画面を斜め上から見下ろすような形で、建物や人の高さの対比が実際に近い表現になっている。また『～III』からジャンプが新要素として加わった。ジャンプしないと通れないガケや城壁などがあり、戦闘時には空中から敵が攻撃してくる。

主人公ラトク・カート

○デュエル神の末えいラトクは、戦士の装備を身にまとい旅立つ

○立体的な造りの階段移動もこんなにリアルに表現されているぞ

戦いの基本は剣による攻撃

プレイヤーキャラであるラトクの戦い方の基本は、剣による攻撃である。その戦い方には大きく分けて3種類あり、それぞれⅡボタンを押すことにより剣を振り、敵を斬りつけるぞ。従来のアクションRPGのように単純な体当たりによる戦闘ではないため、アクション要素がかなり高くなっている。その多彩な攻撃方法を、キャラの写真を使って紹介する。

○この鋭い剣さばきによって、城のなかの魔物もたちまちのうちにやっつけてしまうぞ

左右の返し斬り

通常、連続して攻撃すると、左右の返し斬りができる。間隔を開けて攻撃をすると、右だけの斬りつけとなる。キャラパターンが豊富なため、前後左右どこからでもその様子が見られる。攻撃の威力はノーマル。ほかの攻撃と比べると敵に与えるダメージは少ない。左右の返し斬りを続けることによって、敵に反撃の機会を与えることなく、ダメージを増幅させていく。一番多く使用する攻撃方法だ。

○大きく右から振り下ろして、敵も真っ二つ

○風を斬るように素早く左から返せ

ため攻撃

ため攻撃は2種類用意されており、システムで設定することで選択できる。威力は強いが、ために時間がかかり、その間左右と後方が無防備になってしまうのが欠点。

○青く点滅したら一気にパワーを開放！敵に大ダメージを与えることができる

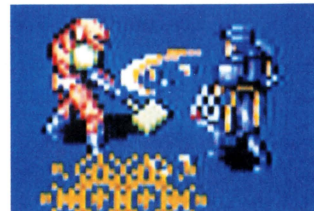
フォースショット

○魔法の力を剣に宿して攻撃するフォースショットだ。威力が大きく離れた敵にも有効

ため斬り

○斬りつけたとき、威力の大きさが剣筋で一目でわかる

ラッシュ攻撃

敵が攻撃をしかけてきた瞬間に、タイミングよく攻撃をしかけるとラッシュ攻撃状態に入る。防御をしない激しい攻撃の連続で、短時間に強力なダメージを与えるが、スキが多く攻撃を受けやすくなる。後退するか、ジャンプするか、敵を倒すと状態から抜ける。

○ダメージが大きい、もろ刃の剣的な攻撃。捨て身の攻撃なのだ

心強い仲間がNPCとして戦闘に参加

ストーリーを進めていくと、NPC（ノンプレイヤーキャラ）が何人か登場して仲間になる。キャラによりさまざまな攻撃方法を持っていて、それぞれがステージ中の重要なイベントにかかわっている。NPCは敵が近くにいると、自動的に反応して戦闘に入る。死ぬことはないが、HPが0になると戦闘終了しても移動できないぞ。

⇧ノンプレイヤーキャラが入り乱れて戦うぞ。仲間が多ければ戦いもそれだけ楽な展開になる

いっしょに戦ってくれる仲間たち

ラトクといっしょに戦ってくれる仲間たちはNPCだがちゃんとステータスをもっており、レベルアップもする。彼らも重要な戦力なので、ときどきHPに気を配りながら戦っていこう。

ザムハン

ファーランド大帝近衛騎士団の生き残り。ファーランド城で妖魔ネゾと戦うところから、ゾンビと化した近衛騎士団と出会うまでのあいだ一緒に戦う。

攻撃方法

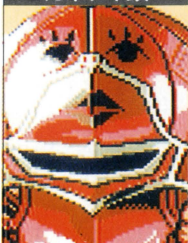
騎士なので剣のみで戦う。装備、戦闘力のバランスが良い

フレイ

本名フレイア・ジェルバーン。『～I・II』にも登場した、ラトクに片思いする女のコ。ラトクを助けるため、魔法を勉強して魔法戦士になった。

攻撃方法

魔法を使って遠距離から戦う。回復魔法を使うこともできる

カボチャ頭

ゴーレム使いのガフーにより作られたゴーレムだが、あるイベントの後から自らの意思を持つようになる。頑丈にできていて、防御力が優れている。

攻撃方法

剣による攻撃で、ダメージを考えずにガンガンと斬り付ける

ストーリー展開をスムーズに行うために

ユーザー重視のラクチンシステム

このゲームはわずらわしさを省き、スムーズな展開を実現する2つのシステムを搭載している。
ひとつはフィールドマップ中の移動に関するシステム。あとひとつはプレイヤーの目的を忘れてしまった場合に便利な、「相談」というコマンドがある。

フィールドマップはポイントごとに移動

ウインドウに表示された場所を選ぶだけで、点と点をつなぐように移動できるマップシステムを採用している。そのため、RPGにつきものである、フィールドマップ中の移動のわずらわしさがなくなった。スムーズにストーリーを進めることができるシステムだ。

⇧移動は簡単、選択するだけで離れた町でもすぐに移動できる

⇧主人公ラトクが出発するフェアレスの町は静かな町だ

相談コマンドでプレイヤーの目的が早分かり

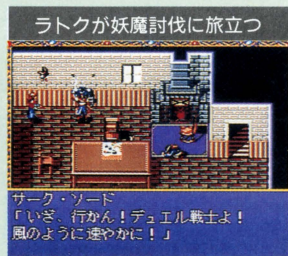
この「相談」コマンドは、現在置かれている状況や成すべき目的を、ラトクが同行しているNPCたちと会話しながら説明してくれる便利なコマンド。このシステムによって、ゲーム途中で目的を見失い、話の展開が行き詰まってしまうことが少なくなる。できるだけ活用して、スムーズにシナリオを進めていこう。

⇧会話形式に仲間が相談にのってくれるのでストーリー進行がスムーズ

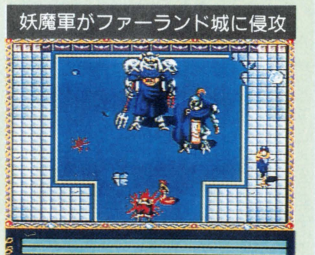
2つの視点で進行するストーリー

通常、プレイヤーがラトクを操作してストーリーが展開していく。しかし、妖魔軍の視点で会話などが行われるイベントが突然、割り込んでくることがある。このイベントにより、さまざまな場所で同時進行している伏線を、わかりやすく理解することができるのだ。

ラトクが妖魔討伐に旅立つ

サーク・ソード
「いざ、行かん！デュエル戦士よ！
風のように速やかに！」

⇧サーク・ソードを携え、デュエル戦士としての使命を果たす旅に

一方そのころ…

妖魔軍がファーランド城に侵攻

⇧王の遺体を目の前に、泣き崩れる姫。血の跡が生々しい

『～Ⅰ・Ⅱ』を継承するプロローグ

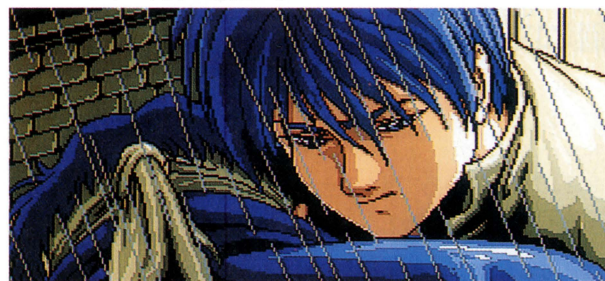
再びデュエル戦士として立つ

『サーク』の世界にはラトクたちの住む人間界のほかに妖精界、妖魔界が存在する。前作『～Ⅰ・Ⅱ』では、人間界を侵略してきた妖魔3将軍のバドゥーやザムと戦った。『～Ⅲ』は、妖魔3将軍最後の1人が襲ってくるシリーズ完結編にあたる。ここでは、序盤から中盤までのストーリーをダイジェストで紹介していく。

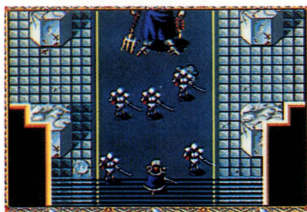
『～Ⅰ・Ⅱ』のオープニングより。『～Ⅲ』も妖魔3将軍の1人と戦う

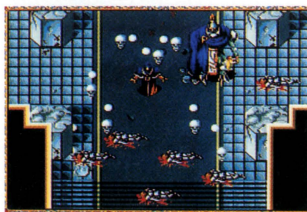
嵐の夜更けに傷だらけの訪問者

ある嵐の夜、ラトク親子のもとへ、瀕死のファーランド国兵士ティペロが訪れた。彼はラトクに王国の危機を伝え、息を引き取った。そして、ラトクは妖魔討伐に立ち上がり、町で必要な装備を整え、ファーランドに向けて旅立つ。

嵐の夜更けに訪ねてきた男を優しく迎えるラトクと母サリア

命懸けで使命を果たし、息絶えた男を抱きかかえ、悲しむ

妖魔軍がファーランド城を襲撃

突然、妖魔三将軍のひとりゾム率いる妖魔軍がファーランド城を襲撃する。ここでは、ストーリーが妖魔軍の視点で自動的に進行する。城を守る王は妖魔将軍に挑み殺され、姫も捕らわれ惨殺される。

城内で妖魔を迎え撃つファーランドの大帝と、近衛隊兵士たち

ついに王は敗れ、気高き姫は死を覚悟し、妖魔に首を切られる

死霊使いの妖術で、殺された近衛兵たちはゾンビの騎士とされる

ラトクが同盟軍に合流して戦う

ラトクが駆けつけたときにはすでに遅く、ファーランド城は妖魔の手におちてしまっていた。妖魔討伐のため編成されたファーランド・ウェービス同盟軍にラトクが合流。同盟軍駐屯地の中を歩いていると、『～Ⅰ・Ⅱ』で登場したウェービス王国の将軍の妹フェルや吟遊詩人ホーンなど、懐かしいキャラクタたちと再会する。

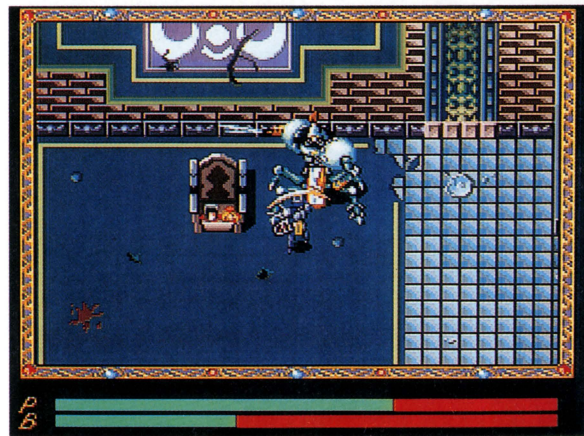
ファーランド・ウェービス同盟軍を指揮する2人がラトクにあいさつ

駐屯地の作戦指令本部で、ラトクを加え対妖魔軍攻撃計画を算段する

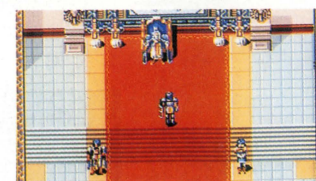
同盟軍がファーランド城を奪回

準備が整い、いよいよ同盟軍が突入だ。妖魔軍は城に防御壁を築き、難攻不落の要塞と化している。ボスとして、ゾムの配下のザウと、手下のネゾが待ち受ける。ここでは、ファーランド近衛隊の生き残りのザムハンがNPCとして仲間となり、助けてくれる。

騎兵隊がファーランド城に突入する

妖魔が、王と姫の遺体を城壁につるす

妖魔軍のザウが大広間でラトクを待ち受け、2段階に変身してラトクを苦しめる。また、手に入れた王と姫の生首がさり気なく椅子に置かれている

ウェービス王に謁見！ 勝利の報告

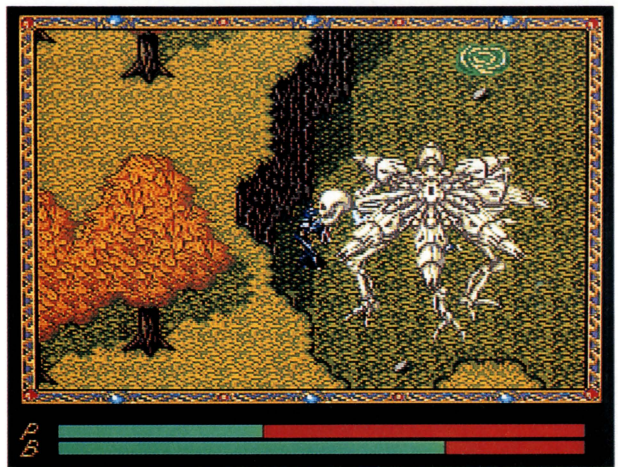
同盟軍の勝利の報告のため、ウェービス王に謁見する。しかし、妖魔ザウが死ぬまぎわに言い残したディザエと言う名前と、ゲートのことが気にかかる。『～Ⅰ・Ⅱ』で登場したピクシーとフレイを仲間にして、謎を究明するために物知りのガフーに会いに行くことに。

ガチガチに緊張しながら、勝利の報告をウェービス王にするラトク

ゴーレム使いのガフーを探訪する

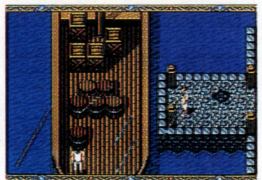
ガフーのもとに着いたラトクたちは、妖魔界がゲートで人間界につながっていると聞く。ゲートがある暗黒大陸へ渡る方法を見つけ破壊するため、ゴーレムのカボチャ頭を仲間に加えて塔を脱出する。

⬆ギンガヌール山をぬけ、ガフーの塔へ

⬆ゴーレム使いで変わり者の研究者ガフー・ザ・ウォーロックと対面

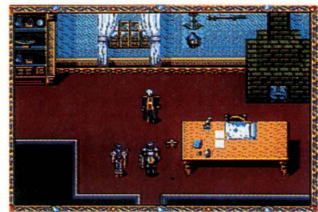
⬆突然現れた盗賊団の一行が、フレイを人質にして、杖と剣を奪う

⬆ガフーの塔の出口で待ち受ける、ネクロマンサーが呼び出した魔物、クリュリュフェルと戦うラトクたち

船を求めて港町ガロアへ向かう

暗黒大陸へ渡る船はないかと、港で船長らしき人に話しかけると盗賊団が現れて戦いを挑んでくる。ラトクは戦いに敗れるが、命だけは助けられる。屈辱（くつじょく）のなかふたたび立ち上がり、別の方法を捜す。

⬆港町の波止場に船が停泊している

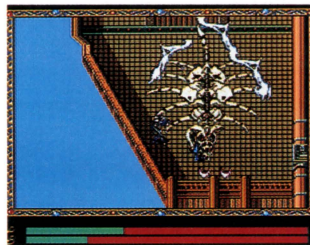
⬆港町ガロアの波止場で夜叉騎士たち、盗賊団と遭遇するラトクたち。ここで戦いが始まる

海運商のレオが親切に道案内する

新造船の部品が1つだけそろわず困っている。ここでは、海運商のレオと『～Ⅰ・Ⅱ』で登場したリューンが仲間になり、助けてくれる。探す部品は、座礁した船と一緒に海底に沈んでいる。手に入れるチャンスは、23年に一度の大潮のときしかない。ここで出てくるボスは、執念深い兄弟妖魔だ。

⬆提督の部屋に案内され、船が必要ないきさつを話すラトクたち

新造船が大空へ向けて出港する

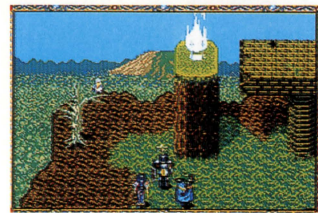
ラトクたちの協力を得て、ついに最新式の飛空船が完成した。操舵室ではレオたち船乗りが、自慢の腕を披露して出港する。船のなかを見てまわると、船の部品を制御するために雇われた、魔術士ペドロと出会う。ペドロは死霊使いネクロマンサーが化けた仮の姿で、ラトクたちに戦いを挑んでくる。

⬆新造船S.S.エクスキュージョンの操舵室で船長、航海長、機関長を指揮するレオーノフ提督

⬆執念深くネクロマンサーが、魔物の腐敗雲を呼び出し襲ってくる

⬆しつこい妖魔軍のネクロマンサーである

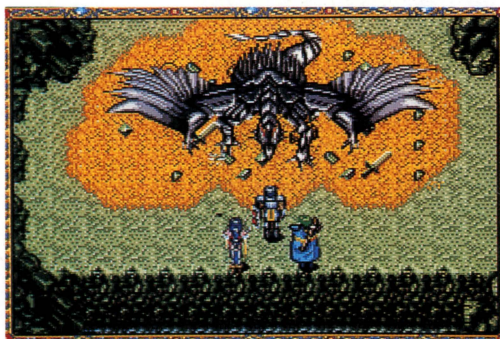
⬆船酔いで休んでいる魔術士ペドロの正体は…

未知なる暗黒大陸へいざ、上陸

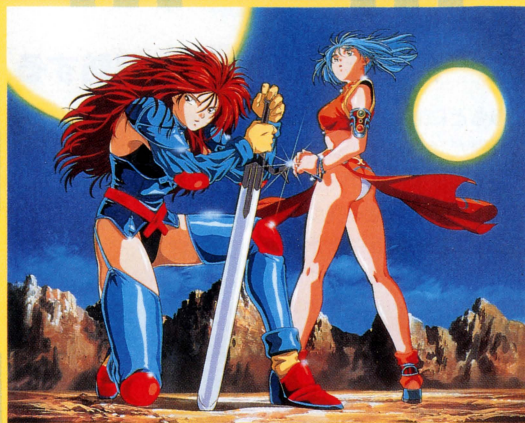
ネクロマンサーとの戦いで、飛空船は暗黒大陸に不時着。気を失ったラトクたちは、この世界の大カタツムリに助けられる。この世界にも対妖魔異種族間同盟があり、気難しい黒竜が盟主をつとめている。ここでは、多くの情報を入手してこれからの戦いに臨め。

⬆ロウソク岩の所から見た暗黒大陸

⬆オクタフォージ火山をねぐらにしている黒竜

⬆名前を間違えると怒る黒竜

デジタルコミック顔負けのビジュアルシーンがてんこ盛り

スーパーCD-ROM²

メーカー名:NECアベニュー
発売予定日:10月21日
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:アクション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

難しい謎や倒せない敵などのつまずく場所がないので、スムーズなゲーム展開でストーリーを楽しむことができるアクションゲーム。今回は、戦闘システムや中盤までのストーリーをメインに紹介!!

おてんば娘2人が主人公のアクションアドベンチャー

「天地無用/魎皇鬼(りょうおうき)」などのアニメーション制作を行ったAICとNECアベニューが共同制作した作品。メディアミックス企画として展開し、PCエンジン版以外にもパソコンゲームやOVAなどでもそれぞれ独自のストーリーが展開していく予定になっている。

通常はRPGのようなフィールド画面。戦闘時はアクション画面、そしてストーリーはビジュアルシーンで展開するなど、さまざまな要素が盛り込まれているのだ。

主人公は秘宝バステッドを持つ女騎士ライザとその親友の魔導士アニタ。謎の秘宝バステッドが発端となり、異世界の騒動に巻き込まれることになる。

一応バステッドの勇者
ライザ

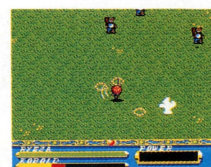
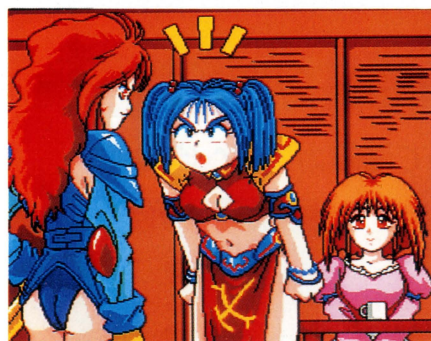
一等騎士を目指して旅を続けている女剣士。偶然に秘宝「バステッド」を拾ったため、さまざまな騒動に巻き込まれる。「バステッド」の効力は謎に包まれている。ライザは手首に付けているが、上着に隠れていて見えない

大魔導士バイラスの弟子で魔法の腕はかなりのものらしい。強引なライザになんだかんだ言いながらもついていく親友である。今回の騒動にも結局、巻き込まれていってしまうのだった

自称、一級魔導士!?
アニタ

フィールドを移動してシナリオを進める

通常はRPGのようなフィールドマップを移動してストーリーを進めることになる。街などにいる人との会話は接触するだけで可能。いろいろな人と会話をすることでゲームを進展させる手掛かりを得る。また、フィールド上で敵と遭遇する。戦闘シーンはアクション。そして、重要なシーンではフルサイズでビジュアルシーンが展開。

フィールド画面ではRPGのようにあちこち歩き回って話を聞く

戦闘は一部のフィールドとボス戦のみ。難易度も低めに抑えてある

ストーリーのほとんどは、フルサイズのビジュアルシーンで進行していく

コマンドは「調べる」のみ

フィールド画面で使用するコマンドは、セーブをのぞくと「調べる」のみと大変シンプル。これは、ゲームを進行させるために特定の場所で使用する。謎やトラップなどで先に進む条件がそろわずに、ストーリーが進展しないような状態、いわゆるハマリを極力排除してある。そのため、デジタルコミックのようにストーリーの展開を楽しむことができるのだ。

こうして怪しいと思われる場所を調べると…

タルの下から階段が現れる。こうして先に進む

敵との戦闘はリアルタイムで進行するアクション

フィールド上での特定のエリアかイベントでボスなどが登場すると戦闘シーンに突入する。まず、剣で戦うライザか魔法を使うアニタのどちらかを選択する。戦闘時は体力制で、ゲージがなくなるとゲームオーバー。画面上の敵をすべて倒せばフィールド画面に戻る。

パワー＆チャージゲージ

このゲージは2つの役割を持っている。普段は通常攻撃の威力を決めるパワーゲージとなっている。攻撃ボタンを押し続けるとチャージゲージに切り替わる。ゲージのたまった量によって、使用可能なため攻撃を表しているのだ

通常攻撃はパワーをためて攻撃

通常攻撃はパワーゲージにより攻撃力が変化する。Ⅱボタンが攻撃で、ボタンを押さないとゲージが上昇、攻撃力がUPする。また、攻撃をするとゲージが減少する。また、ダメージを受けてしまうとゲージはゼロに戻ってしまう。また、減り方には差があり、ライザの場合は連続してボタンを押すと出る、強力な回転斬りでゲージがゼロになる。アニタは魔法を1発撃つと1ゲージずつ減っていく。

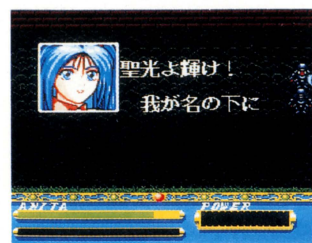
○これはパワーがない状態。見た目も貧弱な火球

○パワー最大の火球。威力も段違いで強いぞ

強力なため攻撃

Ⅱボタンを押し続けるとパワーゲージがチャージゲージになり、ため攻撃が可能となる。ゲージがたまった量により、2パターンに攻撃が変化する。

また、チャージゲージを最大までためると必殺攻撃が可能だ。キャラクタごとに2つの攻撃を持っていて、ボタンを押し続けると、ゲージの上に交互に技の名前が表示される。使用したい技になったときにボタンを離せば良い。

○ため攻撃は通常攻撃よりもさらに強力な攻撃

○ゲージがフルにたまると、ため攻撃の必殺技が使用できるのだ

敵ごとに特徴ある2人を使いわける

戦闘シーンでは敵キャラクタの攻撃パターンに合わせたキャラクタ選択を行うことが重要になってくる。どの攻撃を使用した場合に相手と効果的に戦えるのかをよく考えないと、非常に苦戦するようになっている。特にフィールドでのボスなどは有効な攻撃を加えないと思わぬ苦戦を強いられることになってしまう。

○戦闘に突入するとライザかアニタのどちらかを選択する画面になる

肉弾戦はライザにおまかせ

ライザは威力は大きいがリーチの短い剣での攻撃がメイン。また、Ⅰボタンでジャンプが可能となっている。ライザを選択して有利に戦うことができるのは、魔法などを撃ってこない敵。または1対1で戦うボスクラスの敵となる。

○ライザのため攻撃は光の輪を放ち、剣が触れると感電

○高速で剣を振り回し、画面上をバウンドする技。触れた敵は燃える

○2匹の竜が一定時間、敵を追尾してダメージを与え続ける技

アニタは遠距離から攻撃

アニタは一直線に飛ぶ火球で攻撃するため、離れて攻撃する。Ⅰボタンで撃つ方向が固定できるぞ。広範囲の敵に攻撃できる、ため攻撃を効果的に使用するとさらに戦いやすい。多数の敵が同時に出現するフィールドの戦いが有利。

○ため攻撃はゲージが少ないと追尾する火球。多いと水柱

○青い光の矢を前方に高速で連続して撃ち出す技。ボスに有効な攻撃

○画面に雷撃が走り、触れた敵が感電する技。複数の敵の体力を奪う

秘宝「復元のシーナ」をめぐり、異境マリスーンで大冒険

主人公たちが住んでいる世界はストゥーリアと呼ばれる、剣と魔法は存在するが、いたって平和なファンタジー世界。

主人公ライザはモンスターを退治して、その賞金で暮らしている6等騎士。秘宝「バステッド」を手に入れたため、冒険をともにしている魔導士アニタと一緒に巻き込まれていくことになる。

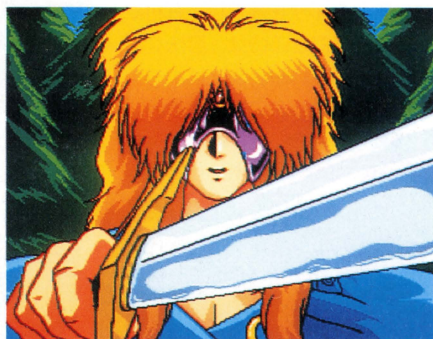
ライザが手首にはめている腕輪が「バステッド」と呼ばれる秘宝だ

謎の剣士カインとの出会いから始まる

村の老人の依頼により、村の南に位置する森に出没するモンスター退治に出発することになったライザとアニタの2人組。

森はモンスターの巣になっておりマップを進んでいくとコボルトやスライムがつぎつぎに出現する。モンスターを倒しながら森の奥に入り込むと、そこには仮面を付けた男が2人を待っていた。

モンスターがうろつく危険な森の中央に、人が立っているのを見つける

仮面の男はライザの腕輪「バステッド」を見ると戦いを挑んでくるのだった

仮面の男との戦い

仮面の男はライザの身に付けているバステッドを目にして、戦いを挑んでくる。戦闘シーンの仮面の男はダッシュ攻撃をメインに攻撃してくる。戦いに勝利すると、仮面の男はライザをバステッドの勇者と呼び、懐から取り出した玉でライザたちを異世界マリスーンへと運ぶのだった。

仮面の男の攻撃は縦か横の座標があうとダッシュ攻撃で突進してくる

男が取り出した球を空中に掲げると、辺りがとつぜん強い光に包まれる

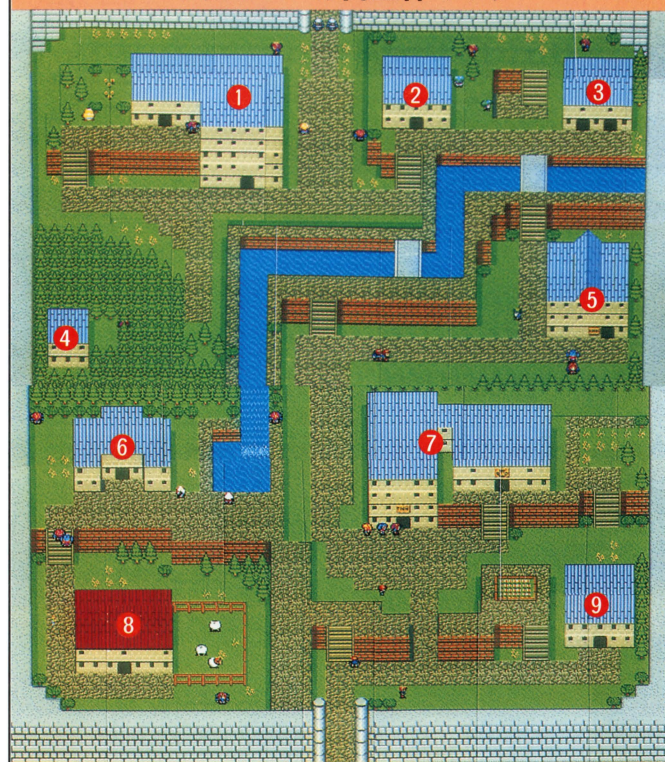
ライザとアニタも光に包まれていき、2人とも気を失ってしまった

マリスーンの街を拠点に冒険開始!!

2人が気が付いたのは、空に自分たちのいたストゥーリアが浮かぶ見知らぬ世界だった。

フィールドをしばらく移動すると大きな街に到着する。街の中を歩き回り、街の住人から情報を集めてみる。ここはマリスーンと呼ばれる世界で、ラルグライムという魔導士に支配されていることが判明するのだった。

2人の後ろには自分たちの住んでいた星、ストゥーリアが見える

マリスーンの街全体マップ

❶教会と道場
教会は特にイベントに関わってこない。教会の2階にある道場は1～5レベルで戦いの練習ができる。負けてしまうとバツとして出口がわからない地下へ落とされてしまう。

❷民家
仲の悪い夫婦が住んでいる家。

❸倉庫
カインの隠れ家の入口のカギを拾う。

❹カインの隠れ家
倉庫でカギを手に入れるまで入ることができない。また、たびたび立ち寄る。

❺酒場
1階にレジスタンスのネイルがいる。

❻村長の家
村長の家族が住んでいる。ストーリー終盤の親衛隊本部に向かうために重要。

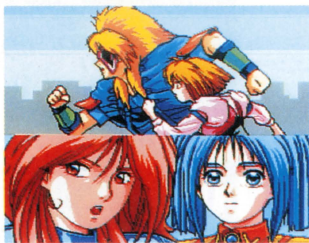
❼道具屋と宿屋
左側が宿屋。右側が街の裏門を通るために必要な通行証を入手できる道具屋。

❽牧場のある家
羊を4匹飼っている牧場が右側にある。

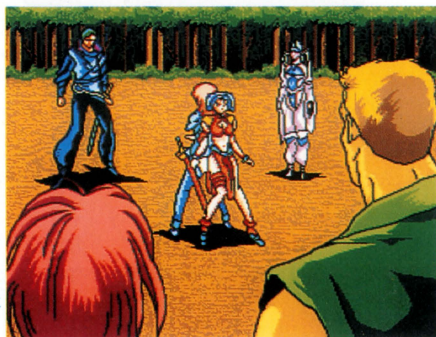
❾民家
ラルグライム帝国について話が聞ける。

「復元のシーナ」探索に協力することに

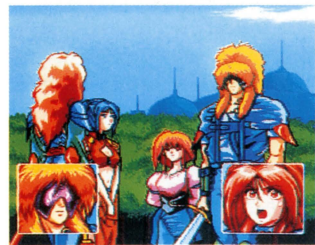
街の住人から情報を聞き回っていると、何者かに追われるカインと少女を発見。そこで、ストゥーリアへ戻る手段を聞き出そうと彼らの後を追うことにする。

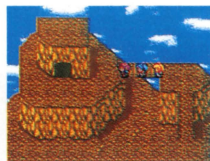
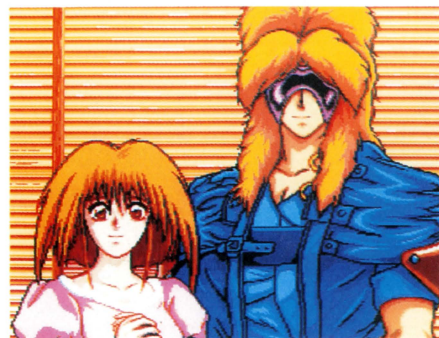
カインたちを追っていたのはラルグライム親衛隊とその四天王。ライザたちも四天王に囲まれてしまうが、バステッドを目にすると彼らはなぜか撤退していった。

⬆街に入ると、ライザたちをこの世界に運んだ男が追われていた

⬆隠れて様子をうかがうと、どうやら仮面の男と敵対している勢力らしい

⬆囲まれて万事休す!? と思ったらバステッドを見た親衛隊は撤退を始めた

カインの隠れ家へ

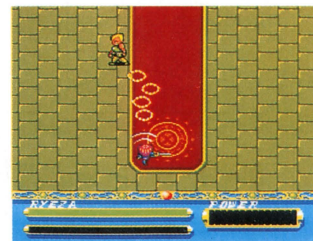
親衛隊との対決のあと、カインと街の中にある隠れ家で会うことに…。トビラにはしっかりカギが掛かっているが、カギのありかはカインの仲間のレジスタンスから聞くことができる。

隠れ家でカインは自らの正体を王国騎士団の生き残りと告げた。少女はラハニといい、ラルグライムが消滅させたマリスーン城の唯一の生き残りだった。ラルグライムを倒すには「変換のラーム」と対になる「復元のシーナ」が必要。バステッドの勇者の力を借りるためこの世界に運んだのであった。

⬆仮面の男は隠れ家に来るように告げ、少女とともにテレポート

⬆隠れ家の入口にはしっかりカギがかかっている。まずはカギを探そう

⬆⬆仮面の男カインは、滅ぼされたマリスーン王国騎士団の生き残りだった。そして「復元のシーナ」探索のため、ラハニが仲間に加わった

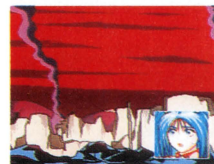
ラルグライム親衛隊との決戦迫る!!

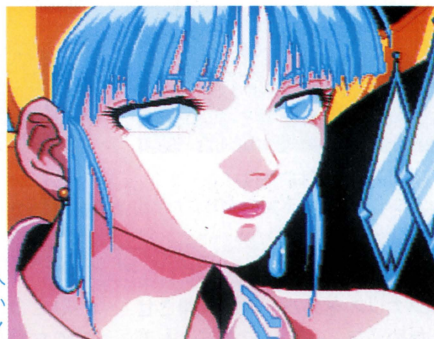
ラハニを仲間に加え、「復元のシーナ」の手掛かりを求めてマリスーン城へ向かう。だが、街の裏門は村長の許可がないと通過できないのだ。しかし、レジスタンスから裏門の通行許可証がアイテム屋にあるという情報を入手。無事、マリスーン城に向けて出発する。城内のラハニの育ての親である王宮魔導士コスワースの研究室でも、なんの手掛かりも得ることができなかった。帰ろうとしたそのとき、四天王の一人、ジルグが出現。戦闘シーンに突入する。

⬆手がかりを探しマリスーン城に立ち寄った一行に四天王が襲いかかる

⬆親衛隊四天王の一人ジルグはハリケーンと追尾する火竜を撃ってくる

破壊されたマリスーン

マリスーンの街に戻って来ると親衛隊により破壊の限りを尽くされていた。カインは街を守るために戦い、負傷。ラハニは、手当のためにパーティから外れる。

ライザたちはカインの頼みで、街に残る親衛隊員と戦う。敵を全滅させると突然、ラハニの思念が現れて、カインがさらわれたと告げた。そしてミリアムを初めとする四天王との決戦が始まる。

⬆マリスーン城から帰ってくると、無残に破壊された街が広がっていた

⬆街の外では四天王の一人ミリアムが待ちかまえている。最後の決戦が始まる！

ちょっとうれしい隠れグラフィックもアリ!!

普通にゲームをクリアしてしまうと、見ることがないままに終わってしまう隠しグラフィックが数点存在する。気合いを入れて描きこまれた色っぽいビジュアルだが、どこで見ることができるのかはまだよくわからない。どうしても見たい人は自力で探そう!!

⬆ボディコンに身を包み踊る２人。なぜかアニタが不満げだが？

⬆温泉につかってくつろぐラハニ

前作を上回るスケールで、再び壮大な物語がつづられる！

Startling Odyssey II 魔竜戦争

スタートリング オデッセイ

スーパーCD-ROM²

メーカー名:レイ・フォース
発売予定日:10月21日
予定価格:9600円(税別)
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

RPGを専門に制作しているレイ・フォースの第3弾ソフト。前作と同じ「ミリアムガルド」を舞台に違う時代の新たな物語が展開する。今回は4人のメインキャラがそろうストーリー序盤を紹介する。

前作よりさらにプレイしやすくなった シナリオを重視したファンタジーRPG

このゲームはフィールド型のファンタジーRPG。前作同様シナリオを十分に楽しむための親切なシステムが特徴だが、戦闘システムに大きく変更が加えられた。

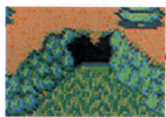
舞台は前作と同じ「ミリアムガルド」という架空世界。ストーリー、登場人物に前作と直接つながりはないが、テーマや世界観はシリーズとして共通するものがある。

システム自体は前作同様オーソドックスなフィールド型のRPGだ

要所要所に盛り込まれるビジュアルシーンは大幅にクオリティアップ

目的地がわかりやすいフィールドマップ

シナリオをスムーズに展開させるため、フィールドマップにも工夫がされている。広大な世界を10以上のエリアに分け、その間を洞くつや山などでつないでいるのだ。

ひとつひとつのエリアはあまり広くないために、目的となる街やダンジョンなどがすぐに見つかる。イベントが次から次へとスムーズに進んでいくという感じだ。

洞くつの出入口。わかりやすい表示だ

町の数も各エリアに1～3程度。目的地がすぐ見つかる

フィールド上をウロウロ迷うことはまずないだろう

戦闘が斜め後方からの視点に

『～II』で最も大きく変更されたのが戦闘システムだ。前作は対面式だったが『～II』では斜め後方からの視点になった。パーティキャラも表示され、敵を攻撃するアクションを見せる。アクションパターンはキャラによって違い、通常攻撃と魔法攻撃でも違った動きをする。またオートバトルにより戦闘を楽に進めることもできる。

キャラのアクションを見ることができる。ちょこまかとカワイイ動きなのだ

魔法の演出もハデに

斜め後方からの視点になったことで臨場感が大幅にアップした戦闘。魔法効果の演出も前作よりさらにハデになっている。画面いっぱいに光が広がる攻撃魔法のグラフィックは見応えもタップリだ。

魔法はレベルアップとともに新しいものを覚えていくオーソドックスなシステム。強力な魔法は消費MPが高いので、レベルが上がってMPが増えないと使用回数も限られてしまう。またキャラごとに得意な魔法がそれぞれ異なる。

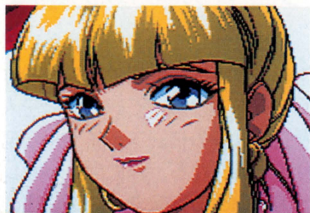
ジュリアの魔法ファイアバースト。敵全体を焼きつくす強力な魔法だ

ロビンの使うサンダーストーム。これも敵全体に効く強力な攻撃だ

復活した魔竜との戦いを描くストーリー
4人のパーティキャラが集う序盤を紹介

物語は封印を解かれた8匹の魔竜と勇者ロビンとの戦いを描く。主人公のロビン・ソルフォードは、その姓と青い髪の色が、前作の主人公レオンと同じ。この『～II』ではソルフォード一族の秘密も明らかにされる。ここではロビンとともに魔竜に挑む3人のパーティキャラと、彼らがそろうまでのゲーム序盤のストーリーを紹介する。

ハイネルド王国を襲う大いなる悲劇

ハイネルド王国の騎士ロビン・ソルフォードは、そのあまりの強さゆえに「蒼い死神」の異名をとる。彼は身寄りのないところを国王に引き取られ、王女パトリシアとともに育てられたために、王女を姉のように慕っていた。物語は王国と2人の姉弟に降りかかる悲劇によってその幕を開ける。

⬆ロビンが姉のように慕う王女パトリシア。ハイネルド国王のひとり娘

ネリア村の異変

ロビンはある日、国王の命を受け、騎士団の部下ハロルド、バルボアの両名ともに、異変が起きたというネリア村の調査に向かう。村にはなぜか人がおらず、巨大なドラゴンの足跡があった。足跡のそばの地割れに降りてみた3人は、壊れたカプセルのようなものと、ライト・アムレットを発見する。

⬆無人となったネリア村に巨大な足跡が…。どんな怪物が復活したのか

⬆足跡のそばの地割れに降りていくとカプセルのような謎の構造物が…

姉パトリシアを追う

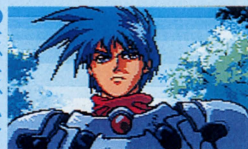
村を出ようとしたところで一行は、ハイネルド城に火の手が上がるのを見る。急いで城へ戻ると、城は正体不明の怪物の手により焼き尽くされていた。3人は地下水道を通って脱出した姉パトリシアの行方を追うが、突然襲いかかった3匹のドラゴンにより、ロビンは部下と引き離されてしまう。

⬆正体不明の怪物の襲撃により城は壊滅、国王も重傷を負ってしまった

⬆部下のハロルド、バルモアとともにパトリシアを追うが敵が出現した

主人公 ロビン・ソルフォード

ハイネルド王国騎士団最強の騎士だが、心は優しい青年。前作の主人公と共通するソルフォードという一族の秘密は、物語のなかで次第に明らかにされていく。

⬆なかなかハンサムな青年だ

⬆戦闘では直接攻撃が強い。魔法も使える

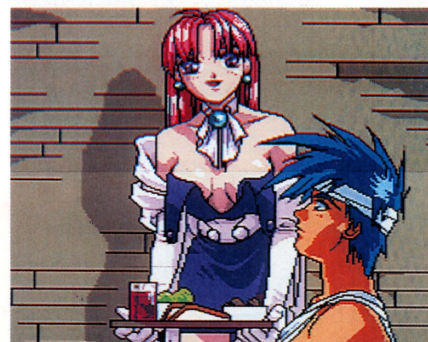
⬆主人公ロビン。国王直属の近衛隊隊長である

山頂のつり橋が落ちジュリアに助けられる

ヘイルボートの村にたどり着いたロビンはパトリシアの供をしていた兵士から、王女一行がバルカノ大陸のカイル城へ向かったことを聞く。さっそく後を追ってヘイルボート山を登るロビンだったが、つり橋の上で地震に遭い、谷底へ向かって転落してしまう。

重傷を負ったロビンはベッドの上で目を覚ました。彼を発見し、傷の手当てをしたのはジュリアという名の少女であった。

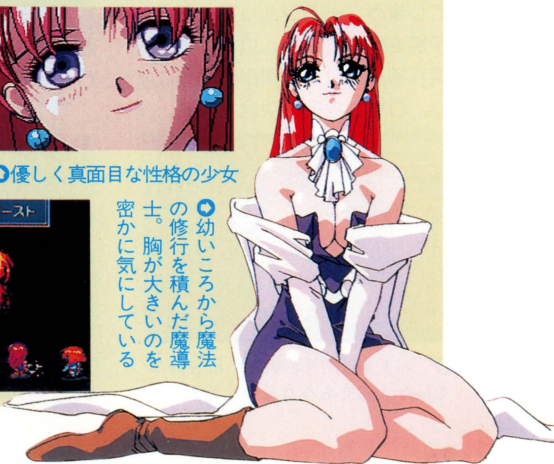
⬆つり橋の上で地震に襲われるロビン

⬆ロビンを助けたのはジュリアという美しい少女。彼女の手厚い看護で回復する

パーティキャラ ジュリア・メルローズ

ポートリアルの村をひとりで守ってきた魔導士。戦いのなかで、天才とも言える魔法の才能が開花していく。

⬆優しく真面目な性格の少女

⬆戦闘では魔法が強力。特に炎系の魔法が得意

⬆幼いころから魔法の修行を積んだ魔導士。胸が大きいのを密かに気にしている

ポートリアルの村を襲うモンスター

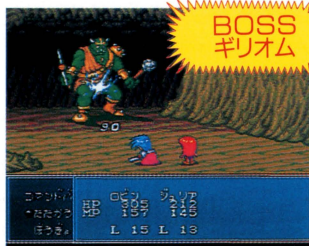
ジュリアは祖母から教えを受けた魔法により、ひとりでポートリアルの村を守ってきた魔導士。折しもモンスターが村を襲い、苦戦する彼女を助けるため傷ついたロビンが立ち上がる。ロビンはモンスターを一撃で打ち破るが、傷の痛みに倒れてしまう。

モンスターの襲撃にひとりで立ち向かうジュリア

傷つきながらもとてつもない強さで敵を倒すロビン

聖鳥の羽を求めて

ロビンの傷がほぼ回復したころ、村の少年が原因不明の病気で倒れた。少年を救うためには「聖鳥シャンブロウの羽」が必要だ。聖鳥の羽を手に入れるため、ロビンとジュリアはヘイルバード山に向かう。途中の小屋で2人は一夜を過ごすことになる。ロビンの使命感の強さとジュリアの優しさが伝わる場面だ。山頂ではモンスターが2人を待ち伏せしている。

山小屋で語り合うロビンとジュリア。２人の心が触れ合うシーンだ

山頂で待っていたのは魔竜将軍ザバスの配下と名乗るモンスターだ

ジュリアの決意

モンスターを倒し、聖鳥の羽を手に入れた2人は急いで村に戻る。少年は助かった。ロビンは村を旅立つが、氷の洞くつでモンスターの待ち伏せを受け、氷漬けにされてしまう。一方ジュリアは不吉な予感を感じていた。ロビンの身を案じるジュリアは祖母の勧めにより、ロビンを追う決意をする。

氷の洞くつで待ち伏せしていたフリザートにより氷漬けにされる

「おまえはもう村のために十分つくした」。旅立ちをうながす祖母

ロビンの後を追う決意をするジュリア。「ありがとう、おばあちゃん」

氷の洞くつを抜けパラミスの港町へ

ジュリアの魔法によってロビンは助けられる。ジュリアの固い決意の前にロビンは彼女の同行を認める。そして洞くつでロビンを氷漬けにしたフリザートを倒し、2人はパラミスの港町にたどり着く。町では、フェイラルの森に悪霊が棲みついたため、森を抜けることができないという話が聞ける。

炎の攻撃に弱い。魔法で倒せる

フェイラルの森の悪霊

フェイラルの森へ向かったロビンとジュリアは、森の中で奇妙な石碑を見つける。石碑の前に2人が立つと森の精霊フェイラルが現れる。彼女から、森に巣くったレイスというモンスターを閉じ込めるため結界を張ったという話を聞かされる。2人はフェイラルの願いを聞き入れレイスに立ち向かう。

町の酒場では、森に悪霊が棲みついたという話を聞くことができる

森の妖精フェイラルの願いを聞く

森に棲む悪霊とはシルバーレイスのことだった。倒せば森を通れるようになる

ローラレイクの村でビビアンと出会う

レイスを倒すと森を抜けることができる。森を出たところにあるローラレイクの村で2人はビビアンという少女に出会う。ビビアンは村の修道院から盗まれたというアース・アムレットの行方を追って飛び出していったのだった。

ビビアンとその親友のピック(左)

パーティキャラ ビビアン・カラム

ローラレイクの村の修道院で育った少女。格闘技を得意としている。とにかく元気で明るい。ずけずけとものを言うために、周りの人間が苦労することも…。

戦闘では直接攻撃が強く魔法も使える

実は胸が小さいことを気にしている

アース・アムレットを追い盗賊のとりでへ

2人は盗賊のとりでへ向かったビビアンを追う。2人が盗賊の首領ガリアスとビビアンとの戦いの場に駆けつけると、ロビンの名を聞いたガリアスは途端に降参する。ガリアスに話を聞くとアース・アムレットを盗んだ犯人がわかる。

◆とりででは、ビビアンの殴り込みで盗賊たちがバタバタと倒れている

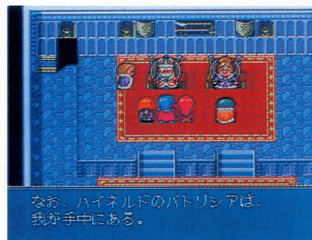
◆ガリアスに対して攻撃するビビアン

◆ビビアンの攻撃はガリアスにしっかりと受け止められてしまった

当初の目的地であるカイル城へ到着

アース・アムレットを盗んだのはガリアスのかつての配下ゲイラだった。バルカノ大陸へ向かったゲイラを追うというビビアンに、ジュリアとロビンは同行する。3人になったパーティは、パトリシアの一行が向かった当初の目的地カイル城にたどり着いた。

捕らわれたパトリシア

カイル王からは、パトリシアがまだ着いていないという話が聞ける。そこへ隣接する軍事国家イクシオンから書状が届く。なんとパトリシアが捕らえられ、引き換えに、王家の秘宝デザートスターを差し出せとのこと。一行はガリアスを仲間に加えピラミッドへ。

◆カイル城でパトリシアの情報が…

パーティキャラ　ガリアス・ルーディング

盗賊団の首領だが、悪人からしか盗まないという義賊。かつて配下だったゲイラの野望を阻止するためロビンたちの仲間に加わる。

◆戦闘では直接攻撃が得意。魔法は回復系だ

◆女と見れば口説くという大の女好き

デザートスターを求め砂漠のピラミッドへ

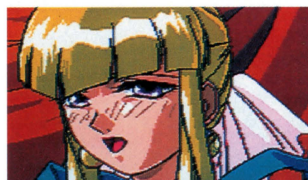
4人になったパーティは、モンスターが巣くうというピラミッドに向かう。ピラミッドの中でモンスターを倒し、一行はデザートスターを入手。急いで城に戻ると、レイルドの塔でデザートスターとパトリシアを交換するという情報が届いている。一行は塔へ向かう。

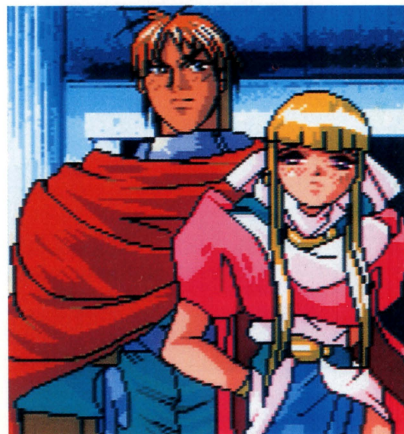
◆デザートスターがある砂漠のピラミッド。4人パーティで向かう

◆エクスマミーに勝たなければデザートスターは手に入らない

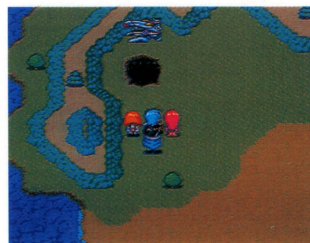
つかの間の再会

レイルドの塔ではゲイラの部下ガイラードが待ち伏せていた。ガイラードを倒すとようやくゲイラが登場する。ついに、姉と再会したロビン。パトリシアを人質にとられている一行はデザートスターを渡すが、ゲイラはパトリシアを連れたまま姿を消してしまう。

塔の地下で砂漠を渡ることができるデザートバギーを手に入れ、一行はゲイラを追ってイクシオンへ向かう。そこではゲイラの恐るべき陰謀が進行しているのだった。

◆苦しげな表情のパトリシア。ロビンとの再会はほんのつかの間だった

◆デザートスターをゲイルに渡すなとロビンに説得するパトリシアだったが…

飛空戦艦ルシファー復活

イクシオンでは国王が行方不明になっている。秘密の通路を発見した一行は、ゲイラの手で地下に閉じ込められていた国王を発見する。ゲイラはイクシオン城の地下に眠る古代兵器をよみがえらせようとしていたのだ／　ロビンたちの目の前で飛空戦艦ルシファーがついに復活した。ロビンの長く困難な戦いはまだまだ続くのだった。

◆イクシオン城地下に閉じ込められていた国王を見つけ解放する

◆ロビンたちの奮戦もむなしく飛空戦艦ルシファーが復活してしまった

ブラッド・ギア

BLOOD GEAR

強敵を倒しながら自機を強化していく

スーパーCD-ROM²
メーカー名:ハドソン
発売予定日:10月28日
予定価格:6800円(税別)
ジャンル:アクション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:**100**%

PCエンジンオリジナルの横スクロールアクション『ブラッド・ギア』。このゲームは、プレイヤーキャラのロボットの強化などが特徴。今回は、そのシステムとゲーム序盤の内容を紹介をしていく。

RPGの要素を盛り込んだロボットバトルアクション

パワードギアというロボット兵器を操って敵と戦う、横スクロールアクション『ブラッド・ギア』。

ゲームは、横スクロールのアクション画面と移動場所を決定するマップ画面、情報収集や買い物などを行う町とで構成されている。

⬆こういった町で情報収集や買い物をする。RPGによくあるタイプだ

⬆画面下に表示されたシールド耐久力がゼロになるとゲームオーバー

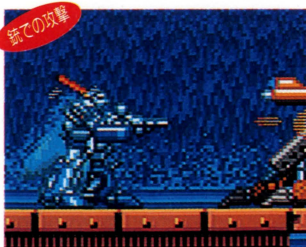
⬆自キャラの移動場所は、マップ上のカーソルで指定して決定する

装備した武器で変わる攻撃方法

プレイヤーが操作するパワードギアでの攻撃方法は、装備する武器によって変化する。

武器は主に剣と銃の2系統に分けられるが、剣は何度でも使用が可能なことに対し、銃はその弾数によって使用回数が限られている。

また銃には、それぞれ攻撃方向や威力の異なるハンドガン系やバズーカ砲系などが存在する。

⬆近くの敵を倒すには、これが最も適している。豪快に切れ!

⬆これはライフル系。攻撃方向がある程度自由で、威力もそこそこある

町では次の戦いに備えて行動する

パワードギアの移動場所を決定するマップ画面で、町を選択すると、パワードギアから降りた主人公キャラを操作することができる。

町ではRPGのように情報収集や買い物などが楽しめ、お金を出せばパワードギアの強化も可能だ。

⬆町のなかで突然イベントが起こることもあるぞ

ファクトリーで能力UP

町にはファクトリーというパワードギアの強化やダメージの回復を行ってくれる建物がある。

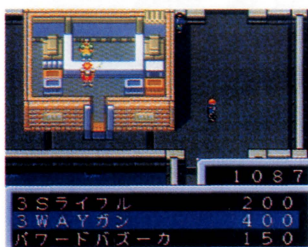
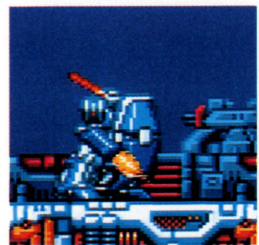
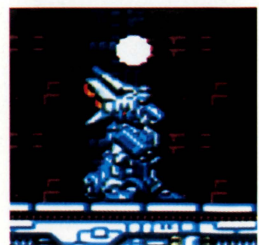
パワードギアには、防御力や歩行速度といった8つのパラメータがあり、お金を払うことでこれらの能力を上げることができる。

ゲームを進めていくうえでは、バランスのとれた強化が大切だ。

⬆敵を倒して得たお金で、どんどんパワードギアを強くしていこう

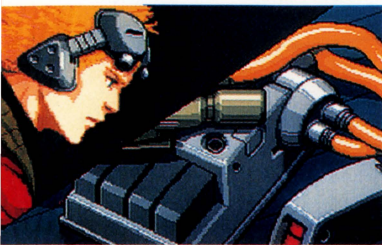
ショップで武器などを入手

買い物は、町にあるウェポンショップとアイテムショップで行う。

それぞれ装備する武器や、戦闘時に使用するバリヤーなどのアイテムを購入することができる。

⬆ウェポンショップ。装備品は持てる数が少ないので慎重に選ぼう

⬆このシールドは装備して、防具として使用する

⬆これはアイテムとして使用するピンポイントシールド

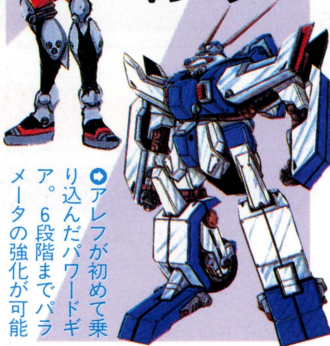
デグナー帝国への復讐に燃える主人公アレフの戦い

突如、他国に侵略を開始した武装国家デグナー帝国。父親を帝国軍に殺された青年アレフは、復讐のために戦うことを決意する。

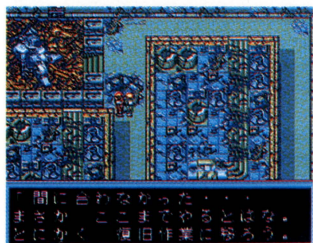
ゲームは、全部で6つのシナリオから構成されており、プレイヤーは、主人公アレフと彼が乗り込むパワードギアを操り、各シナリオを戦い抜いていく。

◯随所に登場する渋めのビジュアルが、ゲーム展開を盛り上げてくれる

主人公 アレフ・ローレン・グレイ

◯パワードギアを操り、帝国軍に単身乗り込んでいく熱血青年

パワードギア Vジーク

◯アレフが初めて乗り込んだパワードギア。6段階までパラメータの強化が可能

シナリオ1 「旅立ち」

父親を殺された復讐を果たそうと戦い始めたアレフだが、途中から、帝国軍にさらわれたメイという少女の救出が目的となる。

ここでは、仲間の裏切りや、主人公のライバルにあたる閃光(せんこう)の騎士ラクーとの最初の対決などのイベントが用意されている。

◯帝国軍によって廃墟にされたザーニの町。なんてひどいことを！

◯閃光の騎士ラクー。コイツとは、このあと何度も戦うことになる

捕らわれた少女を救え

帝国軍駐屯地に捕らえられていたメイは、アレフが敵基地を突破した直後、侵略部隊の隊長デイ・ハートのもとへ送られてしまう。

アレフはこれを追い敵要塞ソドムに向かう。ソドムに侵入するにはちょっとしたナゾ解きが必要。

要塞の内部は、敵の攻撃も一段と激しいものとなっている。

◯彼女がメイ。助け出そう！

◯デイ・ハートのいるソドム中心部は、かなり攻撃が激しいぞ

シナリオ2 「激突」

アレフは、敵隊長キース・ブライを倒し、ソドムから彼のもとに送られてきていたメイを救出する。

そして彼は、帝国軍隊長の待つラスカス島のローズダム城へ。

途中、宿敵ラクーとの2度目の対決があるが、アレフはこの戦いでパワードギアを失ってしまう。

◯キース・ブライ。コイツを倒せばやっとメイが救い出せる

◯ラクーとの2度目の対決。イベントの一種でどうしても負けてしまう

新機械ジークスを入手

ラクーとの戦いに敗れ、「Vジーク」を破壊されてしまったアレフは、新たなパワードギア「ジークス」を入手する。

この新しい機体の基本性能は、前の機体とほとんど変わらない。

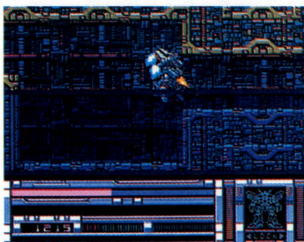
しかし、パラメーターの上限が「Vジーク」に比べ高く設定されているため、今まで以上に強化させていくことができる。

◯ジークスに乗り込むときのビジュアル。画面がスクロールするのだ

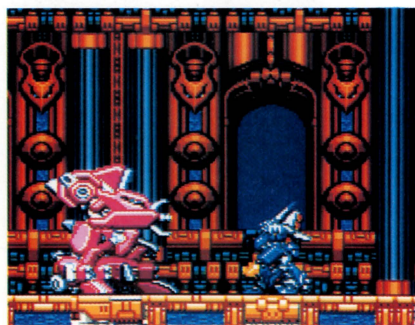
パワードギア ジークス

◯外見や基本性能はそれほどVジークと変わらないが、10段階までの強化が可能だ

ローズダム城での決戦

海底トンネルを抜けてラスカス島へ渡る。ここは島全体が巨大な要塞になっていて、その中心部にはローズダム城が建っている。城に着くとすぐに城主マリー・ガーネットとの戦いに突入する。

◯パワードギアは海水が苦手なので、海底トンネルでは注意が必要だ

◯島の中心にあるのがローズダム城

◯マリー・ガーネットのパワードギアはともかくデカイ。しかも強いぞ

実写の女の子たちと麻雀で勝負だ！

スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
メーカー名:日本物産
発売予定日:9月16日
予定価格:8500円(税別)
ジャンル:麻雀
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

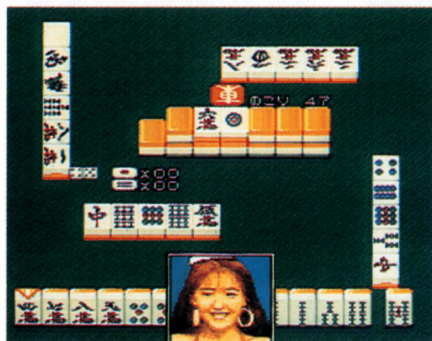
登場する女の子を実写取り込み画像にした麻雀ゲーム。メインのストーリーモードはスゴロク形式で行われる。途中にはさまざまなイベントが用意され、麻雀以外にも遊びの要素が盛り込まれている。

実写のセクシーギャルたちと麻雀で対決!!

飯島愛を始め、セクシーギャルたちと麻雀で対戦ができるゲーム。このソフトには楽しみ方が異なるモードが2つ用意されている。純粋に麻雀を楽しむ対戦モードと、スゴロク形式で進んでいくストーリーモードの2種類だ。

対戦中のギャルたちの動きもなかなか楽しい

4人打ち麻雀の対戦モード

オーソドックスな4人打ち麻雀。8人のギャルから好きな対戦相手を自由に選択できる。それぞれ打ち筋に特徴があり、満貫以上当たり前の強者ギャルもいて、なめてかかると痛い目にあう。また、麻雀プレイ中、ギャルの笑顔やしかめっつらも見ることができる。

対戦モードでも女の子を実写取り込みした画像を使用しているため、リーチや振り込んだ際の女の子たちの表情は、かなりリアルになっている

アヤちゃん 麻雀初心者の女のコ。小手調べ的なキャラだ

ミユキちゃん 高い役を狙ってくる。イキナリ負けることも

マユミちゃん ダイナミックな麻雀を打ってくる女のコだ

チヒサちゃん イケイケの女のコ。すばやく役を作ってくる

ナンシーさん バイリンギャル雀士。二カ国語でしゃべる

モトミちゃん 運が強く、役ができてから上がるのが速いぞ

ユカちゃん 小さな役からコツコツ作ってくる。点は安いぞ

ツグミちゃん あがりだすと連続で役を作ってくる女のコ

ストーリーモードは2人打ち麻雀

このモードでは、麻雀対戦を繰り返しながら話が進んでいく。アクションゲームのように各エリアにボスギャルが存在し対戦に勝利すると、ボスのちょっとHなごほうび写真が見られる。

ボスとは思えないほどさわやかだ

場所によって背景も変わるのよ（美里真理）

通常対戦や代打ちをする女のコ

エリアごとに君臨するボスギャル

各エリアのボスたちは、有名ギャルたちが勢ぞろい！ 彼女たちは教師であったり、アイドルであったりする。なぜかアパレルメーカーから奪った衣装を着ている。

飯島 愛 / 早紀麻未

河合実果 / 樹里あんな / 有森れい / 美里真理

藤谷しおり / 憂木 瞳 / 小松みゆき / 沢口梨々子

対戦&代打ちするギャル

実際にプレイヤーと対戦するのはこの5人のギャルで、通常対戦のときはもちろん、ボスの代打ちとしても登場している。

加藤めぐみ	高原愛美
朝岡実嶺	安藤有里
新堂有望	ー

ストーリーモードはスゴロク形式で展開

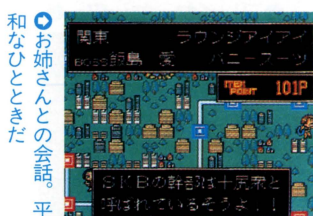
ストーリーモードは、アパレル業界が舞台となる。秘密結社SKB（スーケーベーと読むのだよ）に奪われた衣装を、麻雀で相手を打ち負かして取り戻す、という設定。スゴロク形式で進み、最初の関東エリアでは、バニーガールの服を取り戻すのがキミの使命だ。

青いマス	左のマップの四角い青いマスに止まるとアイテムなどが貰える
赤いマス	赤いマスに止まると自動的にギャルとの一騎打ちの麻雀対戦になる
分岐点	マップで道が二股に分かれている分岐点のマスではクイズ画面に

↑マップはエリアによってそれぞれ特色があるぞ

青いマスでは会話やアイテムが

サイコロを振り青いマスに止まるとお姉さんに話しかけられたり、麻雀対戦が有利になるアイテムと交換することができるアイテムポイントや、ツモが良くなるアイテムなどがもらえることがある。

↑お姉さんとの会話。平和なひとときだ

↑アイテムポイントはたくさん集めたい

赤いマスではギャルたちと対戦

赤いマスではギャルとの対戦になる。対戦が始まる前に、アイテムポイントがあれば麻雀に有利なアイテムを買うことができる。このポイントは、対戦中に萬子（マンズ）をツモるごとに増えていくのだ。

↑対戦前にバーニチブツでアイテムを買うと

↑なんだか酔いが回ってきたようだ

↑いきなりこの画面があらわれる

↑なんと幻の九連宝燈（チュウレンポウトウ）！　このとおりアイテムの効果はすごいぞ

対戦後はお楽しみ

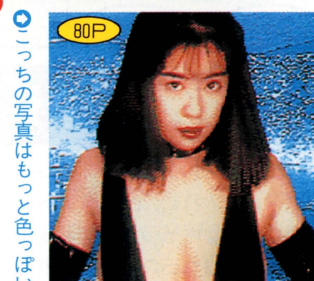
ギャルとの対戦に勝利した後は、アイテムポイントを使ってギャルのグラフィックが見られる。必要ポイントの多さに応じ、ギャルのグラフィックの♡度は、あがっていく。最高は100ポイント必要だ。

↑この画面で好きなポイントの写真を選択しよう

↑この写真でもかなり色っぽい

↑こっちの写真はもっと色っぽい

分岐点のクイズにより道が決定

スゴロクの分岐点にさしかかると、強制的に待ち牌当てクイズになる。全5問正解すると、比較的青いマスの多いラクな道に進め、また、ギャルのグラフィックまで見ることができるのだ。

↑あせらず考えて全問正解すると…

↑こーんなグラフィックが待ってる

エリアの最後にはボスが!!

各エリアの最後には奪われた衣装を持つボスが現れ、ボスの代打ちの女の子との対戦になる。勝利するとボスが再び現れ、衣装を取り戻せる。これで関東ステージクリアとなり、次のステージとなる中部エリアへと進むことができる。

↑エリアによってはボスの前にミニゲームがある

BOSS

↑↑バニーガールの衣装を取り戻し次のエリアに！

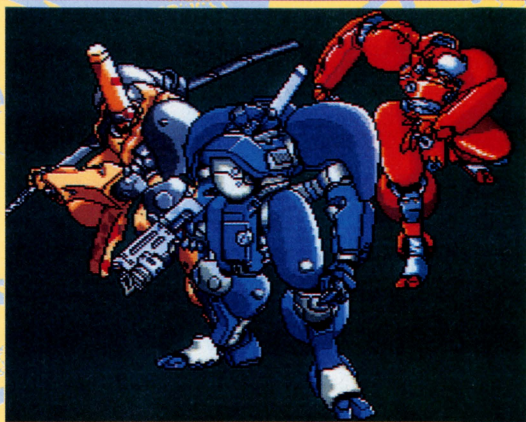
MAD STALKER FULL METAL FORCE

戦略コンピュータの暴走を止めろ！

マッドストーカー フルメタルフォース

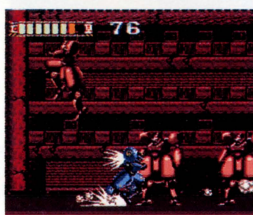
アーケードカード専用

CD

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:9月15日
予定価格:5800円（税別）
ジャンル:アクション
継続機能:コンティニュー
その他:マルチタップ対応（最大2人）
開発状況:100%

パソコン版にオリジナルストーリーを加えて移植された『マッドストーカー フルメタルフォース』。今回は、このストーリーに焦点を当て、さらに2つのモードで使用できる6体のキャラも紹介していく。

ロボット兵器「スレイブギア」で戦う格闘アクション

必殺技などの格闘ゲームのシステムを取り入れた、横スクロールアクション。キャラは「スレイブギア」と呼ばれるロボット兵器だ。

横スクロールのストーリーモードの他に、VSモードという異なったタイプのモードもある。

ロボット兵器ならではの激しいアクションだ

操作は単純だが多彩な技が出せる

このゲームの大きな特徴は容易な操作性にある。攻撃はⅠボタンの大攻撃、Ⅱボタンの小攻撃の2つだけで、後は方向キーとの組み合わせでパンチやキックが出る。

右の表にあげた攻撃パターンは全キャラにほぼ共通しているので、これを覚えてしまえばそれぞれを使いこなすことができるぞ。

基本操作	
防御	Ⅰ+Ⅱ
立ち攻撃	ⅠorⅡ
	→+ⅠorⅡ
しゃがみ攻撃	↓+ⅠorⅡ
ジャンプ攻撃	ジャンプ中にⅠorⅡ
投げ技	方向キー横+Ⅰ
必殺技のパターン	→→+ⅠorⅡ
	↓↓+ⅠorⅡ
	↓→+ⅠorⅡ
	↓にためて↑+ⅠorⅡ

必殺技はどれも簡単なコマンド入力で出せる

使用キャラの一体であるハウンドドックの必殺技。なんと銃を出して相手を撃つ

横スクロールと対戦の2つのモード

メインのストーリーモードは、基本的には横スクロール。しかし各ステージの終わりにあるボスとの戦いは、対戦形式になっている。

それに対してVSモードは、純粋に対戦が楽しめるモード。全部で6体のキャラを使用できる。もちろん同キャラ対戦も可能だ。

ストーリーモード

ストーリーモードではハウンドドック、カムイ、ゴングの3体のキャラのなかから1体を選択する。

また、PCエンジン版はパソコン版と異なり、明確なストーリーがビジュアルによって語られる。

右がメイド・イン・ジャパンのスレイブギア、カムイ。刀を使う

●プレイヤーセレクト●

キャラは途中で替えられないので選択は慎重に！

VSモード

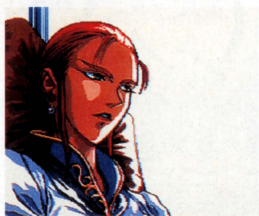
対戦と対COM戦の2種類が楽しめるこのモードでは、ストーリーモードで使用できるキャラ3体と、ステージ2、3、4でそれぞれ登場するボスキャラ3体の、合計6体を選ぶことができる。

対COM戦は、ストーリーモードでの苦手なボスとの戦闘の対策としても役に立つことうけあいだ。

ゴングVSカムイ。どちらが勝つか見ものだ

こんな同キャラ戦もある。何か仲がいいみたい

近未来都市アルテミスを舞台に展開する壮絶なバトル

全6ステージ構成のストーリーモード。各ステージごとにビジュアルが挿入され、そのなかで事件の真相が会話によって解き明かされる。ここでは、VSモードで使用できるボスキャラ3体が出そろうステージ4までの流れを追う。

アルテミス市長。キャラは全員オリジナルだ

STAGE1 アルテミスシティーⅠ

突然市街に現れたスレイブギアの群れを阻止するため立ち上がったSWAT（近未来警察）が、主人公のチコ達を最前線へと投入したところからストーリーは始まる。

このステージの敵キャラは動きにクセが強いものが多い。ボスのスタンビートも突進してきたり、突然ジャンプしたりと巨体に似合わない動きをする。

予期せぬ事態に市街は混乱の渦と化している

くっついて自キャラの体力を減らす敵だ

BOSS スタンビート

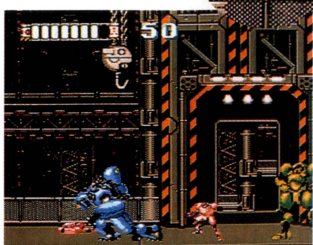
突進してくるスタンビート。その巨体はまるでブルドーザーのようだ

STAGE2 ジオフロント

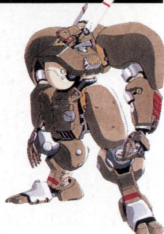
スレイブギアの研究施設内で、誰も搭乗していないはずのスレイブギア、ライジングドックが逃亡したという情報が入り、チコ達はそこへ向かうよう指令を受ける。

ステージは地下作業区域、ジオフロント。ストーリー上重要なライジングドックと初めての戦いだ。

無人なのに動きだしたスレイブギアの設計図

敵とこちらのまわりをウロチョロするいやなヤツ。電流を流して攻撃してくる

こんな小さい敵キャラだって投げることができちゃうのだ。ベチャ

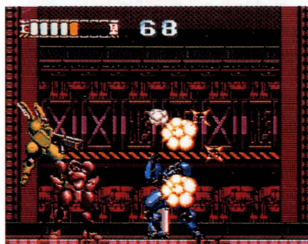
BOSS ライジングドック

ハウンドドックの改良型だけに技はピカ一。姿を消せる技もあるが一番強烈なのはスライディングだ。VSモードで使える

STAGE3 軍施設

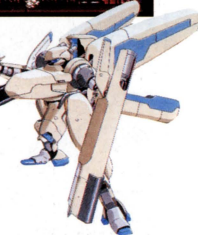
暴走したスレイブギアの群れは、軍に発掘された戦艦から指令をうけているらしいことが判明。軍施設内にチコ達は潜入する。

このステージでは、軍施設のエレベーター内でという、唯一縦スクロールでのアクションが登場する。次から次へと敵キャラが攻撃しながら落ちてくるのだ。

ここでのボス、シルフィードは空中戦が得意。急降下したり、回り込んだりとすばしっこい奴だ。

軍施設内に事件のカギがあるとの情報を得た！

エレベーター内は移動範囲が狭いため敵が降ってきても逃げられない

BOSS シルフィード

このボスもVSモードで使用できる。空中戦用のスレイブギアなので、地上での戦闘は苦手

STAGE4 アルテミスシティーⅡ

シルフィードを倒した直後、ステージ後方にあった戦艦が戦艦内の戦略コンピュータ「オメガ」によって浮上してしまう。

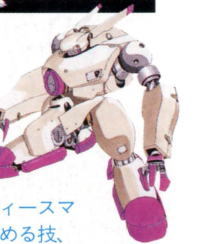
中ボスとしてライジングドックが現れるが、再び逃げられてしまうことになる。ここでのボスは、重量系のプリソナーβだ。

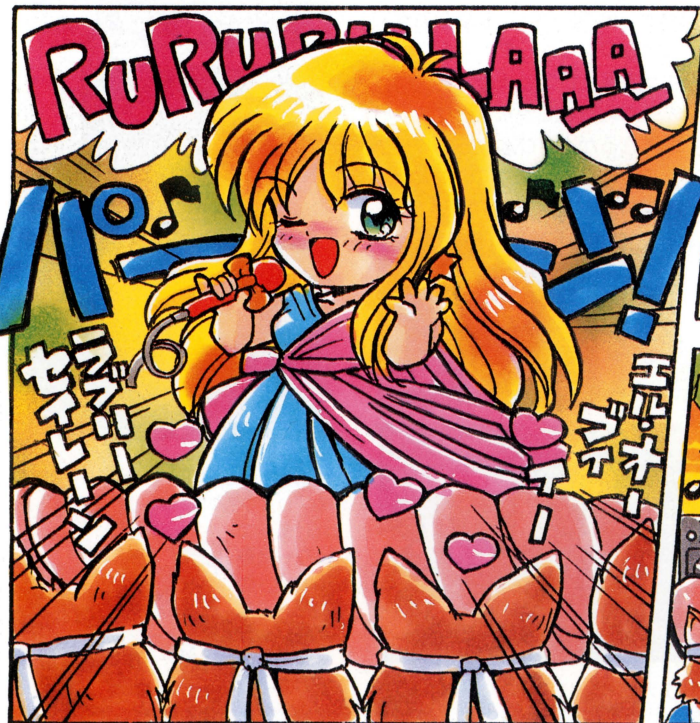
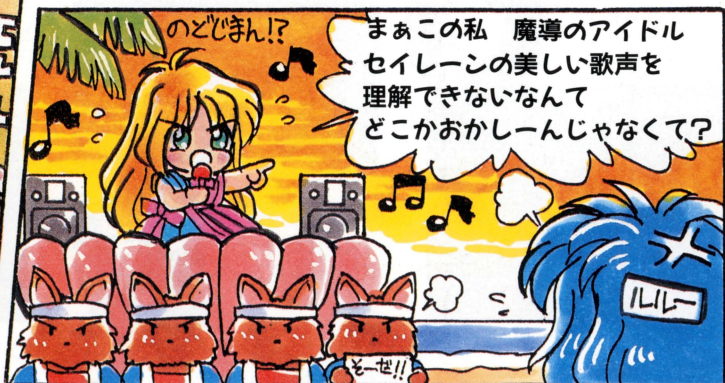
小さい敵キャラの銃攻撃は意外と受けるダメージが大きい

ライジングドックとの再戦。何度も登場するボスはこいつだけだ

暴走したオメガに操られて市街へと向かう戦艦

BOSS プリソナーβ

もとは土木用のスレイブギアなだけあって、パワーは最も高い。胸のプロペラで吸いつけてボディースマッシュを連続で決める技、グランドバキュームは驚異。VSモードで使用可能だ

※コマンドはキャラが右向きのときのもので、矢印は方向キーの向きを、＋は同時に押すことを意味しています

あー、暑い夏も過ぎていき、サタン様に思いをはせるルルーは、海を見て黄昏れているのでした…

まんが『魔導物語』への感想やご意見。そして、ここまひ先生へのファンレターなどを待ってま〜す!!　あて先は　〒105 東京都港区新橋4-10-7　TIM　PC魔導ファンレター係

まんが『魔導物語』はPCエンジンファン、ファミリーコンピュータMagazine、メガドライブFANの3誌で同時連載中です!!

新登場、魔導のアイドル"セイレーン"!! はたしてルルーの新たな敵となるのかな!?

んまぁ！ なんですって！
ミノタウロス！
や〜って おしまい!!

せいれ〜〜〜〜ん
ちゃ〜〜ん!!

ペンライト

セイレーン♡

ミノタウロス
〜〜〜〜〜っ!!
破岩掌!!

ピコッ!

セイレーン♡

あなたたのような 特別に
芸術的センスが無い人以外は
私の歌のとりこになるものよ

セイレーン
セイレーン
セイレーン

ウフフッ

もし あなた以外に
そんな人がいるのなら
見てみたいものだわっ

あそこにも
いるわよっ

むっ!

あのへんな音
やっと鳴りやんだ
みたいですね
あねさん！

!?

やっぱり夏の海は
浜茶屋のラーメン
よね！

ガガーン

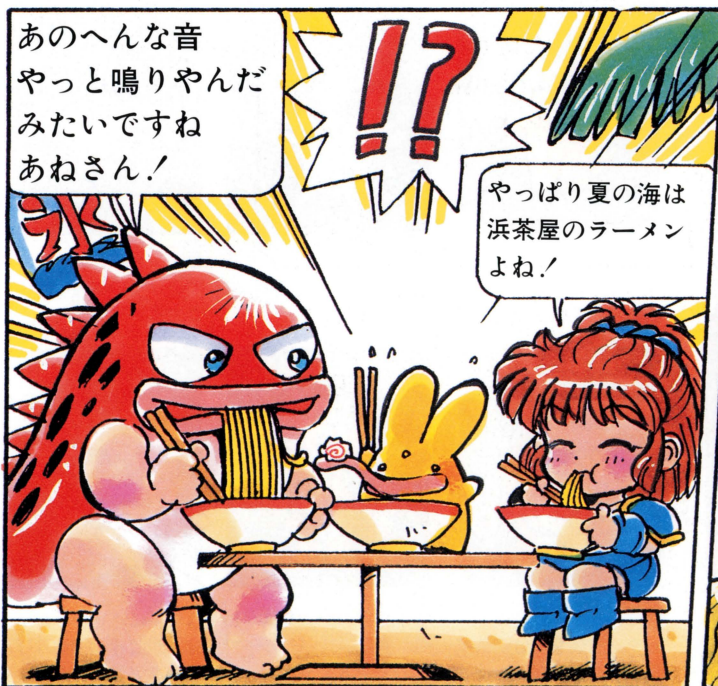
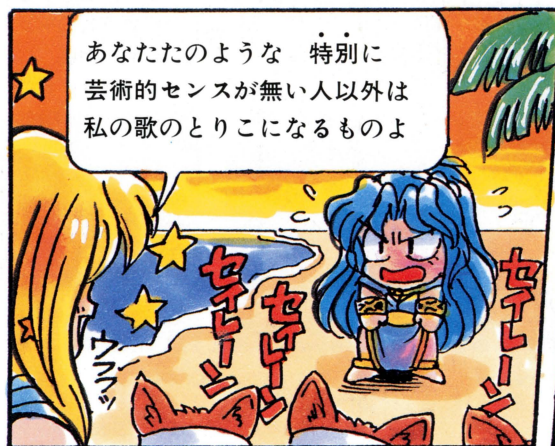
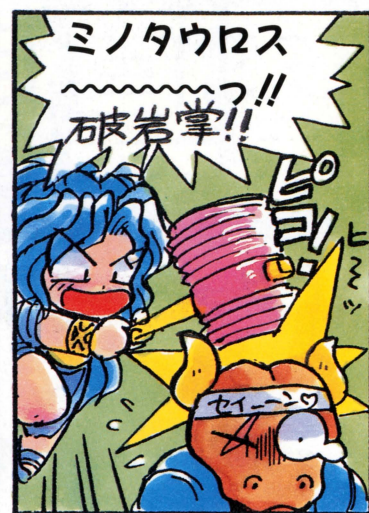
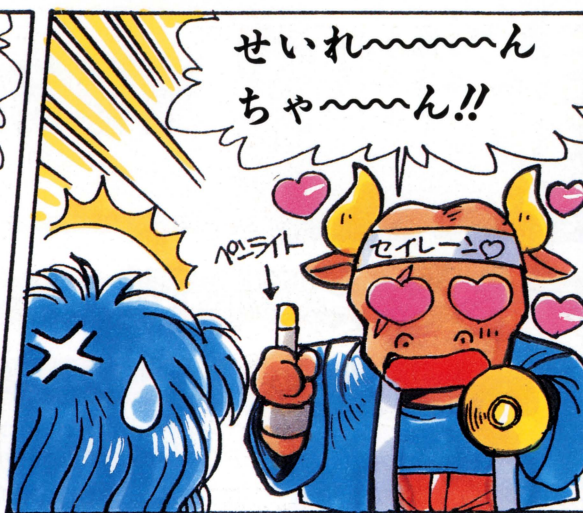
こうして
ルルーの野望は
一歩達成に近づいた
のでした
(おいおい本当か!?)

ふっ

かっ
勝った！

ガーン!!

そんな…

▶セーブするよ

魔導倶楽部 Vol.2

できたてホヤホヤのPCエンジン版画面写真を初公開

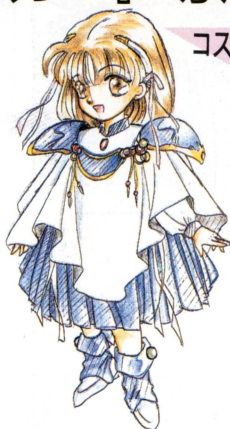
魔導物語1（仮称）

GAME DATA

- ●メーカー名：NECアベニュー
- ●媒体：アーケードカード専用
- ●発売予定日：未定　●予定価格：未定
- ●ジャンル：ロールプレイング
- ●継続機能：バックアップメモリ
- ●その他：なし
- ●開発状況：20％（8月11日現在）

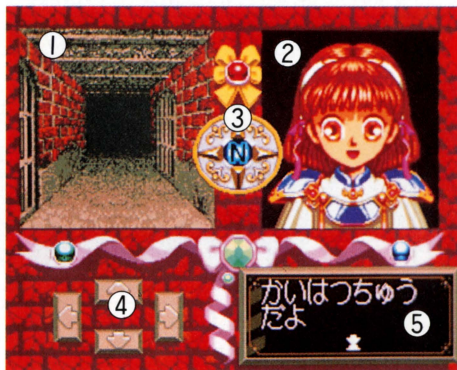
「アーケードカード専用ソフトでしゃべりまくり」に決定

今回、媒体がアーケードカード専用になることが明らかになった。アーケードカードは大量のデータを一度に読み込むことが可能なので、ダンジョン１フロア分のデータを、１回のアクセスで行う予定とのこと。つまり、ゲーム中はフロア間の移動をしないかぎり、ノーアクセスというわけだ。

また、9月号のこのコーナーで紹介したPCエンジンオリジナルのアルルのコスチュームも、正式採用するものが決定している。

コスチュームも決定！

軽装備の幼稚園スモックタイプ。肩にかかるリボンと、スカートのプリーツが可愛らしい

画面レイアウトはパソコン版とほぼ同じに

PCエンジン版の画面レイアウトは基本的にパソコン版と同じだが、デザイン処理などが変更されている。3Dダンジョンタイプの RPGなので、移動画面と戦闘画面の2つの画面モードがメインだ。

移動画面

①アルルから見たダンジョンの様子
②アルルの状態が顔の表情でわかる
③東西南北の方角がわかる方位確認盤
④クリックした方向にアルルが進む
⑤情報を表示するメッセージウインドウ

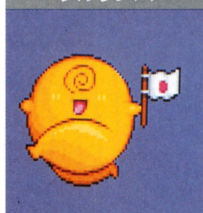
戦闘画面

①戦う相手となるモンスターを表示
②アルルの行動がアニメーション処理される
③敵の行動を表示するメッセージウインドウ
④アルルの戦闘時の行動選択と、行動が表示されるメッセージウインドウ

「～アイデア募集」モンスターのドット絵完成

コンパイル、NECアベニュー、PCエンジンファンの3社合同プロジェクト「魔導物語アイデア募集」の、モンスター部門で採用された9体のドット絵が完成した。これらは基本的に元のイラストに忠実に描かれているが、ベヒーモスがデフォルメされたり、頭身の統一がはかられている。

ゲームではこの9体を含め、30体以上のモンスターが登場する予定。戦闘時にはそれぞれのモンスターが掛け声とともに登場、しゃべりまくりの戦闘が展開するのだ。

クルリンパ

わけのわからない踊りで相手をあきれさせる特殊攻撃（？）を持つ

レッドカブスター

「いいんでないかに～」という掛け声で登場。ハサミや体当たりをする

蛟人

背中にバラの花束をしょった、セクシー系の色っぽいモンスター

アルマジロー

まるまってゴロゴロ転がりながら体当たりする特殊攻撃を持つ

ケルベロス

かみつきを得意とするモンスター。しっぽには毒を持っている

モモンガ

エンカウントしてもすぐ逃げるのが特徴。倒すと大量の経験値が入る

ムジナ＝たぬき

体当たりの太鼓腹アタック、玉袋を広げ防御する玉袋バリアなどを使う

ベヒーモス

牛並みの巨大な胸が特徴。実はコンパイル一押しのモンスターだ

ハリせんぼん

扇子に見せかけたはりせんが武器。指切りげんまんを強要してくるが…

ぷよぷよキャラ in 魔導物語　4コマ大募集!!

PCエンジンファン月間賞発表

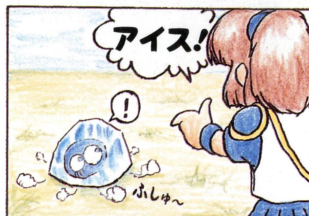
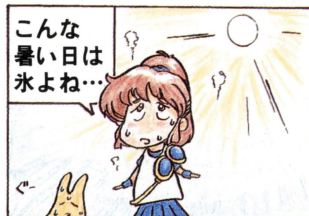
『ぷよぷよ』と『魔導物語』のキャラを使った4コママンガを絶賛募集中！　月間MVPにはここまひ先生サイン色紙、入選はオリジナルテレカをプレゼント!!

月間MVP
福井県／みっちぇさん

こいやこいや

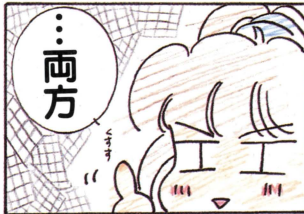
アイス!

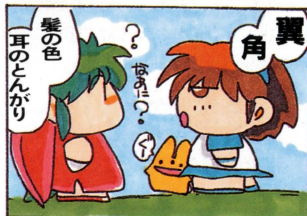
!

ふしゅ～

入選
東京都／早桐翠果さん

野望

入選
山口県／城戸桜さん

16歳の選択

入選
神奈川県／大塚理恵さん

共通点

「4コマ大募集!!」応募方法

■PCエンジンファン月間賞
編集部スタッフの厳正な審査により、1ヵ月単位で月間MVPと入選3名を決定します。

■総合ランキング
最終募集締め切りの12月31日までに届いたすべての作品をTIC魔導プロジェクト事務局が厳正に審査、100位まで総合ランキングを決定。1位には賞金10万円など、各賞あわせて総額50万円のビッグプロジェクトだ。さらに、この100本は来春発売予定の徳間インターメディアコミック『魔導物語（仮）』に掲載予定。

応募資格　プロ・アマ問いませんが未発表作品に限ります。

応募規定　ケント紙、マンガ原稿用紙、ハガキともに右記のサイズで枠ケイをひいてください。なるべく着色願います。フキダシのセリフは鉛筆で記入してください。

あて先　〒105　東京都港区新橋4−10−7　TIM　PCエンジンファン　魔導4コマ係

➡原稿用紙での応募

※原稿の裏に住所、氏名、ペンネームがある方はペンネーム、年齢、職業、電話番号を明記

81mm　17mm　4mm　55mm

⬇ハガキでの応募

締め切り　第3回PCエンジンファン月間賞⇨9月30日必着
総合ランキング最終締め切り⇨12月31日消印有効

発表　第3回PCエンジンファン月間賞⇨PCエンジンファン12月号（10月29日発売）
総合ランキング最終結果発表⇨PCエンジンファン4月号（2月28日発売）

他機種での話題作の移植の可能性を直撃取材する!!

移植の泉

話題作の移植の可能性を追求するコーナー。今月はカプコンが放つ、ポスト『ストII』を狙う対戦格闘ゲームとテレビCM放映で話題のPC-9801用シミュレーションを紹介。

移植可能性ゲージの見方　移植の可能性ゲージは、メーカーへの取材で得たさまざまな情報を分析したうえで、編集部が独断で予想を行ったもの。星の数によって、移植の可能性を表現し、星が4つ以上なら期待は大きいぞ。★★★★★

業務用

ヴァンパイア ザ ナイトウォーリアーズ

●メーカー名：カプコン　●活躍中　●ジャンル：アクション

豊富なアニメパターンを使用した格闘アクション

非常に滑らかなアニメーションで表現されたモンスターを操作して戦う対戦格闘アクション。多彩なキャラクタのアニメーションを実現するために『ストリートファイターII』と比較して、約4倍のキャラクタ容量を使用している。

システムは『ストII』に新たな要素を加えた独自のもの。具体的には前後にダッシュが可能となったこと。従来は無防備だったジャンプ中にもガードが可能になった点などである。また、攻撃を出すたびに画面下側のゲージが上昇。フルに溜まるとパワーアップした必殺技と特定のコマンドを入力することでスペシャル必殺技が使用可能となるのだ。

◐◑細かいキャラクタパターンを生かした個性的な動き。アニメーション的なデフォルメも魅力

移植の可能性　編集部予想 ★

PCエンジンでは無理

カプコンに移植の可能性を聞いてみたところ「移植に関しては、まったくの未定です」とのこと。

さらに、ハード的に見ると完全移植はかなりキビしい。業務用として設計されているCPシステムIIと比較して、キャラクタの同時表示個数やメモリの容量など表現力に大きな差がある。たとえアーケードカードを使用しても容量的に楽になるだけで、根本的な解決にはならないのだ。

滑らかなキャラクタの動きを完全に再現するならば、PC-FXで移植するしかないだろう。

選べるキャラは10種類

プレイヤーは世界各国から集まった10種類のモンスターから選択可能。どのキャラクタも独特の動きで、さまざまな技を繰り出す。

まずは10体のモンスターとつぎつぎと対戦していき、最後に出現する2体のボスを倒せばクリアだ。

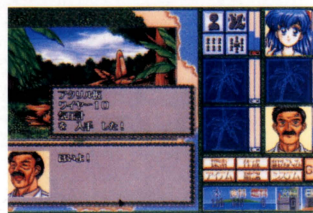
◐最強のモンスターを目指して戦う

パソコン

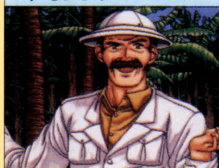
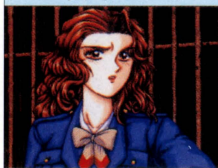
無人島物語

●メーカー名：ケイエスエス　●発売中　●ジャンル：シミュレーション

無人島からの生還を目指すシミュレーション

飛行機事故で漂着した無人島からの脱出を試みるシミュレーション。主人公は、奇跡的に生き残った5名のキャラクタのリーダーとなり、各キャラクタの能力値を上げて、500日のタイムリミット内に無人島からの脱出を試みる。食料や飲料水がなくなると餓死してしまう、過酷な環境で生き残るのだ。

⬆探検やアイテムの作成で脱出できるまでキャラクタを成長させるのだ

協力して脱出を目指す5人の仲間

この無人島には主人公と同じ飛行機に乗り、事故から生き残った男女5名が漂着している。島内をさまよっている彼らを探し出し、力を合わせれば困難な無人島からの脱出も可能となるだろう。

高持慎一郎	中島理香
独自の仮説で古代文明史を研究する考古学者	情報工学を専攻する女子大生。気が強い

小柳絵里奈	倉嶋沙織	綾瀬鈴音
事故機のスチュワーデス。とてもワガママ	陸上の日本記録を持つ女子高生。体力に自信	最年少の小学5年生。視点が低く発見が得意

移植の可能性

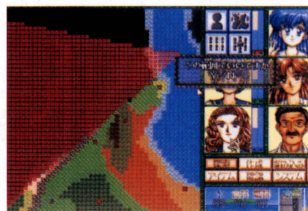
編集部予想 ★★★

これからの展開に注目

移植の可能性について「とりあえず予定はありませんが、人気が出れば検討します。移植する場合はイベントを追加し、PCエンジン向きにアレンジするでしょう」との積極的な回答をいただいた。また、パソコン版『アイドルプロジェクト』は『雀偵物語』シリーズの鈴木典孝を起用した、PCエンジンに適したタイトルだとか。どちらかが移植される可能性アリ!?

⬅トップアイドルを育てるのが目的だ

未知の島内を探索

島内マップの黒く表示されている未探索部分を探検すると、さまざまなアイテムを発見することができる。まず、最初は島内のどこかに生存している5名の仲間を発見することが目的だ。仲間が増えるとパーティが組め、2パーティ同時に探索が行えるようになる。

⬆島内マップの黒い部分を2人のキャラクタでパーティを組み探検する

⬆探検で発見したものを調査していくと意外な事実が判明していく

脱出手段を作り出す

探索で発見したさまざまな道具や原料などのアイテムは、加工して別の道具を製作することが可能。だが、最初は薪(まき)や材木など、非常に簡単な物しか作ることができない。何度も作り続けていくことでキャラクタの技術レベルを上昇させると、金属加工などの高度な加工ができるようになる。こうして最終的に船や無線機などを作り出すことができる技術を習得。これらを脱出手段として無人島からの生還を目指すのだ。

⬆アイテムや道具を入手、さらに高度なアイテムを作成するのだ

⬆最終的には6人の技術で熱気球なども製作できる。これで脱出だ!!

結末はマルチエンディング

このゲームのエンディングは複数用意されており、脱出した手段に応じ、6パターンに変化する。また、さまざまなイベントが発生して、エンディングまでの道のりも一本道ではない。ゲーム中にどれだけのイベントが発生したかはクリア後に表示される。

⬆イベントはキャラクタのパラメータや発見したアイテムで発生する

⬅無事、500日以内に脱出成功!! ここまでの道のりは長かった…。6人の力を合わせなければ不可能だっただろう

ウルテク‥

UL-TECH ‥Wonder・Land

博士ってば『美少女戦士セーラームーン』の変身シーンを見たら、ハマっちゃってもう大変。なにもかも忘れて極楽に行った気分なのかな。

技のランク

技のランクは、みんなが送ってくれたウルテクのビックリ度を判断し、決定しています。ランクによって1～5の点数をつけて、1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しています。

シナリオセレクト&エンディング　5

GS美神　神奈川県　太宰悠

まず、ゲーム開始画面で「つづきから」を選ぶ。ここでシナリオセレクトの場合、シナリオ2をプレイするならデータ3、シナリオ3ならデータ4にカーソルをあわせ、右上とセレクトを押しながらランを押す。エンディングを見る場合は、セーブデータが1つもない状態で、データ3かデータ4にカーソルをあわせてランを押し、「シナリオ」のほうを選べばいい。

⊙おキヌちゃんの質問で「つづきから」を選ぶ

データ 1
データ 2
データ 3
データ 4

⊙試したいものに該当するファイルを選ぼう

シナリオセレクト

右上とセレクトを押しながらランを押す

依頼人　社長　依頼料　二億円

⊙好きな順番で、シナリオをクリアできる

エンディング

⊙セーブしていないファイルを選ぶ

⊙「シナリオ」のほうを選べばいい

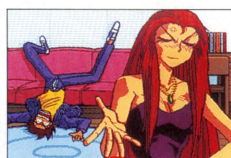
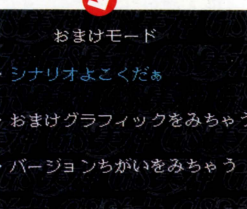
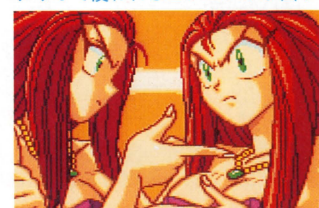
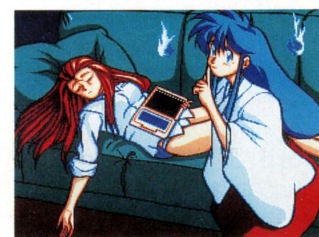
おまけモード　4

GS美神　愛知県　兼石鷹也

エンディングの一番最後の画面で、上、下、上、右、左、セレクトの順に押す。すると、おまけモードのメニューが出現する。ここでは、各シナリオの予告編や、ボツになった隠しビジュアル、システムのバージョン違いの警告画面が見られるぞ。方向キーの上下で項目を選び、Ⅰでスタートだ。

⊙この画面で美神のセリフが終わったらコマンド入力

上、下、上、右、左、セレクトの順に押す

おまけモード
・シナリオよこくだぁ
・おまけグラフィックをみちゃう
・バージョンちがいをみちゃう

⊙メニューは3種類。どれもビジュアルが出る

⊙「シナリオよこくだぁ」は、各シナリオで使われるビジュアルが出る

⊙これは「おまけグラフィックをみちゃう」だ

⊙バージョンが違うシステムで立ちあげたときの警告画面も見られる

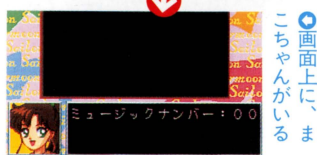
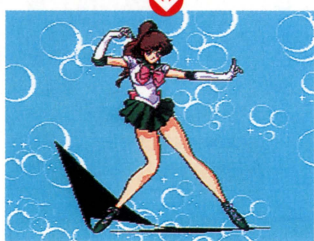
イラスト／たちばな真未

変身&必殺技&サウンドテスト

美少女戦士セーラームーン

宮城県 さとうむーん

キャラクタ選択画面で、方向キーを、上から時計と逆まわりに5回まわす。このとき、ガラガラという音がしたら成功。5人のセーラー戦士たちの変身シーンと、必殺技のシーンが1人ずつ流れ、サウンドセレクト画面が出現する。ここではゲーム中の音楽や効果音が聴けるようになる。左右で音楽の番号を選び、Ⓘでスタート。

この画面で、下のコマンドを入力しよう

方向キーを、上から時計と逆まわりに5回まわす

5人の華麗な変身シーンが堪能できる。くうぅ、これは燃えますな

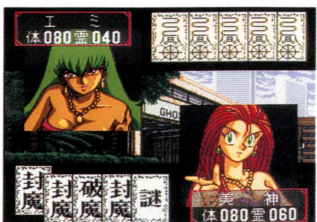
みんなの必殺技シーンもおがめるぞ

画面上に、まこちゃんがいる

勝敗がすぐ決まる

GS美神

鹿児島県 河野久志

ゲーム中のカードバトルで、すぐに勝敗を決められるウルテクだ。自分のカードを決定するときに、左上とセレクトとⅡを押しながら、Ⓘを押すとバトルに勝てる。また、左下とセレクトとⅡを押しながら、Ⓘを押すと負けてしまう。ただし、コマンドを入れたときの自分のカードが「交換」だった場合や、相手のカードが「回復」だった場合には、もう一度カードを決定するところからやり直すこと。このウルテクは、カードバトルモードでも使うことができるぞ。

自分の出すカードを決めるときに、それぞれの操作をしてみよう

すぐに勝つ

左上とセレクトとⅡを押しながら、Ⓘを押す

自分がダメージをうけても、勝ちになるぞ

すぐに負ける

左下とセレクトとⅡを押しながら、Ⓘを押す

どんなに強力な攻撃をしても負けてしまう

セリフがとばせる

美少女戦士セーラームーン

山形県 うめさん

タイトル画面で方向キーを、上から時計まわりに5回まわす。このとき音がしたら成功。ゲーム中、セリフをしゃべっている場面でⒾを押すと、セリフをとばすことができるようになる。

タイトルが出たら、下のコマンドを入れるのだ

方向キーを、上から時計まわりに5回まわす

Ⓘで、どんどんセリフをとばせるぞ

ドキドキ隠し画面

アドヴァンストV.G.

山梨県 ちゃん崎

ストーリーモードをクリアしてエンディングが終わったら、約3分そのままにしておく。すると、画面いっぱいに武内優香のシャワーシーンが出現するのだ。

エンディングが終わったら、約3分そのままにしておく

うっ、待っててよかった。闘って汗を流したら、やっぱりシャワーだ

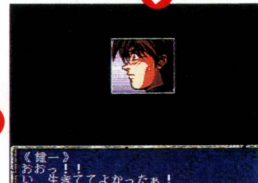
実は、のぞけます

3×3EYES 三只眼變成

愛知県 飛影♡

スキー場のログハウスで、大学生の部屋をのぞけるウルテクだ。夜、自由に行動ができるようになったら、大学生の部屋の前に行く。まわりを見ているうちに、「耳を澄ます」という行動コマンドが出てくるので実行すると、「のぞく」という行動コマンドが出てくる。この「のぞく」を8回実行すると、大学生の部屋をのぞくことができる。ただし、画面はまっ黒のまま。

いかにも、怪しそうなコマンドが出現したぞ

「のぞく」を8回実行する

なんだかすごいものが見られるらしい…

うおぉ、これじゃなんだか分からん！

テストルーム

バスティール2

福岡県
松崎圭司

タイトル画面で、セレクトとⅠを押しながらランを押す。すると、ゲーム中の音楽や効果音が聴けたり、ビジュアルが見られるテストルーム画面が出現する。方向キーの上下でメニューを選び、左右で聴きたい音楽の番号や、見たいビジュアルのタイトルを選び、Ⅰでスタートさせる。これで、好きなビジュアルシーンや音楽をいつでも楽しむことができる。

タイトル画面で、セレクトとⅠを押しながらランを押す

4種類のなかから好きなものを試そう

美樹原さんはどこへ…

ときめきメモリアル

秋田県
工藤慶一

美樹原さんと知り合いになったら、デートの約束をする。そしてそのあとの休日に誰とでもいいので別の場所でデートの約束をする。美樹原さんとのデートの日、わざと別の場所へ行ってから約束の場所へ行くと、なんと美樹原さんの姿が消えてしまう。これは、しばらくゲームを進めるともとに戻る。

まずは、わざと違う場所を選んで行ってみるのだ

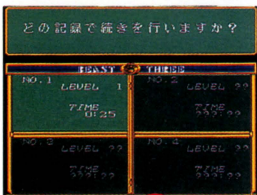
本当の待ち合わせ場所へ行こう。待ってるかな

はっ、誰もいない。1人で入るのか…

デバッグモード

KO世紀ビースト三獣士 ガイア復活 完結編

茨城県
たねちゃん

まず、セーブデータを1つ以上作る。次に、データをロードする画面でセレクト、上、右、下、左、セレクト、上、右、下、左、セレクトの順に押す。すると音楽やビジュアルが楽しめるデバッグモード画面になる。上下で項目、左右で番号を選び、Ⅰでスタートする。

セーブデータを作ってから試すこと

セレクト、上、右、下、左、セレクト、上、右、下、左、セレクトの順に押す

音楽、効果音、セリフ、ビジュアルのなかから選ぶ

伊集院の隠しイベント

ときめきメモリアル

大阪府
大石猛

休日ごとに伊集院に電話をかけてみよう。20回以上かけると、廊下で伊集院とぶつかるイベントが発生。40回以上かけると、伊集院が誘拐されるイベントが発生する。このとき、必ず助けに行く行動をとること。さらに65回以上かけると、好雄が何かを伝えようとして襲われるイベントが発生する。

20回以上

伊集院とぶつかった。なぜポッとなってるの?

40回以上

誘拐されたから、助けにきたのに。出る幕ナシ

65回以上

伊集院に関する重大ニュースらしいぞ

好雄が突然撃たれた!どうしたんだ

伊集院、役に立つヤツ。たのんだぞ

記憶がないのか?話の続きはどうした

シャツを取られてしまう

ときめきメモリアル

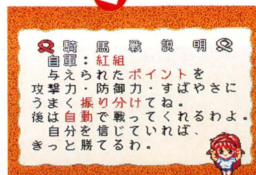
奈良県
緒河俊彦

毎年6月の第1土曜日に行われる体育祭になったら、出場種目で騎馬戦を選択する。そして、騎馬戦のルール説明画面で、16分から18分くらい待ってから騎馬戦を始めて、わざと負けてみよう。すると、通常なら負ける場合、ハチマキを取られてしまうはずなのに、なんとシャツをはぎ取られて上半身が下着姿になってしまうのだ。

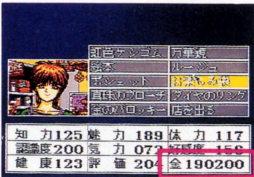
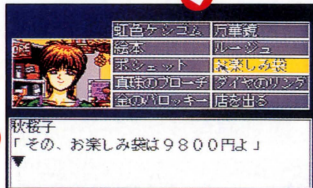
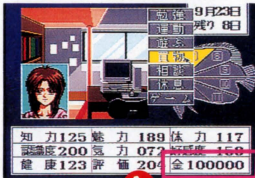
体育祭になったら、騎馬戦に出場するのだ

ルール説明画面で、なにもしないで待つぞ

16分から18分くらい待つ

おぉ、シャツが/よくやった、敵のチーム/

買い物でお金が増える 3

初恋物語 岐阜県 フォル3

所持金が一気に9万円以上増えるウルテクだ。まず、アルバイトなどで自分の所持金をちょうど10万円にする。10万円を超えてしまったら、買い物で調整すること。そして日曜日に店に行って「お楽しみ袋」を買う。すると、通常は減るはずの所持金が増えている。

とにかく、ちょうど10万円にすること

「お楽しみ袋」は、日曜日しか買うことができない。中身は何かな

ラッキー、所持金が増えちゃったぞ

ぷよが2回落ちる 1

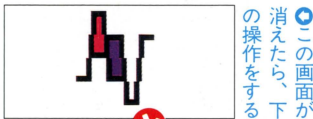
ぷよぷよCD 北海道 かれー

電源を入れた直後に出るアベニューのロゴ画面が消えて、画面がまっ黒になったら、ランを押そう。すると、タイトル画面で通常1回しか落ちないぷよが、2回落ちる。

この画面が消えたら、下の操作をする

ランを押す

1個目のぷよが落ちてきたら

さらに、追い打ちをかけるかのように2個目のぷよが…

怪しいプレゼント 1

ときめきメモリアル 新潟県 工田健太

まず、詩織の誕生日を8月12日から8月17日のあいだに設定する。そして野球部に入って練習にはげみ甲子園に行く。そして大会中に詩織の誕生日が来たら、プレゼントを決めよう。すると、メッセージの部分がバグってしまうのだ。

プレゼントは、どれでもいい。適当に決めよう

なんだ？ いったいなにをプレゼントする気だ

しかも喜んでるよ。前から欲しかったらしいぞ

ユニット入れ替え&ウォッチモード 3

ネオ・ネクタリス 宮城県 教えろよ

ゲームモード選択画面で「VS&PASSWORD」を選ぶ。「1P PASSWORD」にカーソルをあわせて右下のコマンドを入力するとユニットが入れ替わる。「2P PASSWORD」にカーソルをあわせ、下のコマンドを入力するとウォッチモードになる。

まずは、上から3番目を選ぶのだ

ウォッチモードの場合

ユニット入れ替えの場合

セレクトを押しながら①を押し、パスワードを入力する

セレクトを押しながら①を押し、パスワードを入力する

自分では操作ができないけど、ながめているのも楽しいぞ

自軍と敵軍が入れ替わる。たまには気分を変えてやろう

UL-TECH募集

マニュアルや他誌に掲載されていない、未発表のウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って下さい。FAXは24時間、いつでも受け付けています。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印、FAXは送信時間でチェックして、一番早く送ってくれた人を採用します。採用者には、ランクによって、2000円～10000円の謝礼を進呈しています。ゲームを数倍楽しめるウルテク、待ってます。

ウルテクあて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部
ウルテク係

FAX番号 022(213)7535

前作とはまったく違ったジャンルで登場

美少女戦士セーラームーンCollection

GAME DATA

- ●メーカー名：バンプレスト
- ●媒体：スーパーCD-ROM²
- ●発売予定日：11月　●予定価格：8800円（税別）
- ●ジャンル：バラエティ
- ●継続機能：コンティニュー・バックアップメモリ
- ●その他：なし
- ●開発状況：60%（8月12日現在）

人気ＴＶアニメ「美少女戦士セーラームーン」を題材にしたソフト第2弾。8月5日に発売された前作はアドベンチャーだったが、この『美少女戦士セーラームーンCollection』は、ビジュアルデモを楽しむことを目的としたミニゲーム集になっている。

セーラー戦士の私生活のビジュアルデモを満載

ビジュアルデモは、どれも5人のセーラー戦士の日常を描いたもの。戦士としてではなく、普通の女のコとしてのプライベートの様子が楽しめるようになっている。

また、ビジュアルがメインというだけあって、その絵一枚一枚のクオリティはかなり高く、各キャラの魅力が十分生かされている。

なお、これらのビジュアルは、全部で5つ用意されたミニゲームをクリアしていくことによって、楽しむことができる。

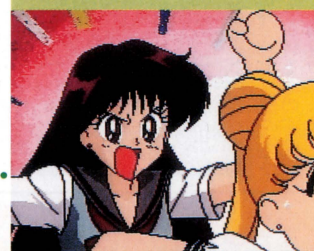
愛野美奈子（セーラーヴィーナス）

セーラー戦士のリーダー格。しかし、うさぎに負けず劣らずのドジな性格をしている

木野まこと（セーラージュピター）

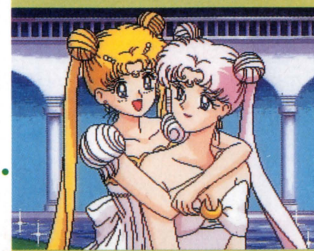
気は優しくて力持ち。料理が得意な、とても家庭的な女のコ。5人のなかでは一番の長身

この5人の女のコたちにまた会えるぞ!!

火野レイ（セーラーマーズ）

家が神社で、巫女(みこ)としての霊能力を持つ。うさぎとはよくケンカをするが、とても仲がいい

水野亜美（セーラーマーキュリー）

ＩＱ300の天才少女。セーラー戦士のなかでは参謀役を務める。性格は比較的控えめなほうだ

月野うさぎ（セーラームーン）

月のプリンセスの生まれ変わり。明るくて陽気だが、かなりおっちょこちょいな性格だ

5人の戦士それぞれのミニゲームに挑戦する

ミニゲームは、セーラー戦士ひとりにつきひとつずつ。現在内容がわかっているのは、セーラームーンの旗上げゲームとセーラーマーキュリーのクイズの2つ。残り3つのミニゲームも、各キャラの性格にあったものになるとのこと。

これらをクリアすると、そのミニゲームのキャラのビジュアルデモが流れるというシステムだ。

セーラーマーキュリー・クイズ

頭脳明せきなセーラーマーキュリーが読みあげる問題に答えていく

セーラームーン・旗上げゲーム

ミニゲーム

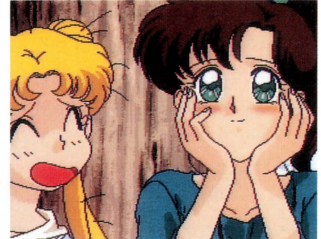
セーラームーンの「赤あげて」「白上げて」という声でゲームが進行。声優さんはTVアニメと同じ

プライベートなエピソードが紙芝居のように展開する。バックにはそれに合わせて音声が流れるのだ

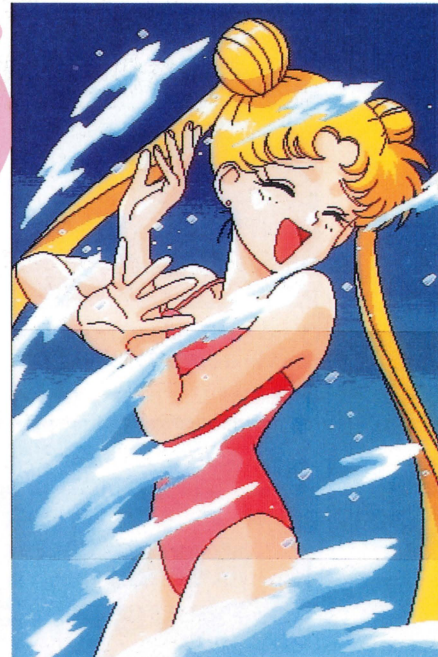
条件によって内容が変化

ビジュアルデモは、ミニゲームごとに何種類か用意されている。これは、ミニゲームクリア時に満たしている条件（ミスの数など）によって内容が変化するというもの。なかには、水着などのサービスカットを足元からスクロールさせたり、などというものもある。

また、すべてのビジュアルデモを見ると、最後にエンディングデモを見ることができる。

ミニゲームの成績で、その後のビジュアルデモが変わる

つまり、各キャラごとにいろいろなエピソードが楽しめるのだ

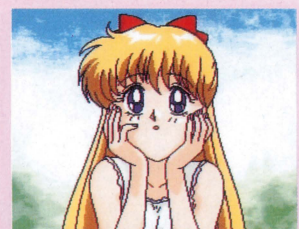
ミニゲームの成績によってはこんなビジュアルが！

レイちゃんのコンサートシーン。長くてキレイな足がうれしいね

ファンにはたまらない、うさぎの水着姿。このビジュアルが下半身から上半身へとスクロールするのだ

ビジュアルデモをメモリアルボックスにストック

一度見たビジュアルデモは、自動的にメモリアルボックスという記録システムにストックされる。

メモリアルボックスにストックされたものは、以後ビジュアルデモだけで楽しむことが可能。

このシステムを使用することにより、気に入ったビジュアルを何度でも鑑賞することができるようになる。存分に活用しよう。

このシステムを使って、お気に入りのビジュアルデモをもう一度

『天外II』スタッフによる幻の作品だ

リンダ・キューブ Linda³

GAME DATA
- ●メーカー名：NECホームエレクトロニクス
- ●媒体：スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
- ●発売予定日：未定 ●予定価格：未定
- ●ジャンル：ロールプレイング
- ●継続機能：バックアップメモリ
- ●その他：なし
- ●開発状況：10%(8月12日現在)

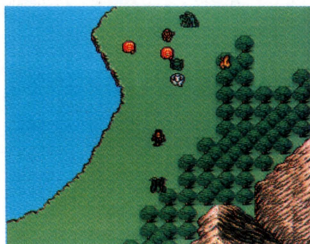
ゲームデザインの桝田省治さん、演出ディレクターの岩崎啓眞さんといった『天外魔境II卍MARU』のスタッフを中心に開発が進められている『Linda³』。

桝田さんの話では、ゲームのアイデアは『天外II』の開発の頃から温め続けられてきたものだそうだ。

危機迫る星で生物を捕獲するRPG

ゲームの目的は、パートナーを助けながら、惑星上の動物たちをひとつがいずつ集め、いん石の衝突までに箱舟に乗せること。

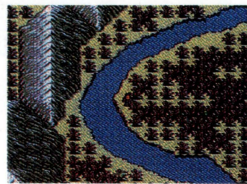
動物の捕獲は主に戦闘などで行い、捕獲した動物からは武器や服を作りだすことができる。

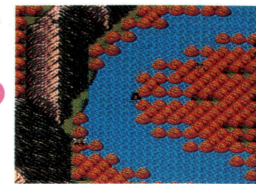
また、マルチエンディングを採用。危機から救った動物の種類によってエンディングが変わる。

フィールド上を移動している動物にぶつかると戦闘画面に切り替わる

戦闘では敵に対して、前後左右といった位置関係が重要になってくる

リアルタイムでゲームは進む

このゲームでは時間という要素がかなり重要になっている。

ゲーム内での1年間は実際の約1時間に相当する。8年後には、いん石が衝突するためなんらかのエンディングを迎えることになる。

また、時間の経過に伴って地形が少しずつ変化していったり、動物の生息分布が変わったりもする。

川の幅に注目。このような地形が…

季節が過ぎていくと川幅も少し広がる

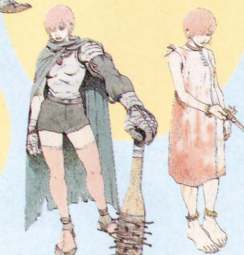
全部で3つのシナリオ構成

この『Linda³』には3つのシナリオが用意されている。これらは同じ世界、同じ登場人物で構成されているが、ストーリーはまったく異なるのだ。

主人公 ケン・チャレンジャー

プレイヤーの分身。密猟者から動物を守り、動物から住民を守るレンジャー隊員のひとりだ

リンダ

主人公であるケンのガールフレンド。3つのシナリオごとに微妙に設定が違っている。彼女を助けていくこともゲームの大切な目的のひとつ

あの『ファイプロ』が装いも新たに帰ってきた

ファイプロ女子 憧夢超女大戦 全女vsJWP

GAME DATA
- ●メーカー名：ヒューマン
- ●媒体：アーケードカード専用
- ●発売予定日：12月●予定価格：未定
- ●ジャンル：プロレス
- ●継続機能：バックアップメモリ
- ●その他：マルチタップ対応(最大4人)
- ●開発状況：20%(8月19日現在)

『ファイヤープロレスリング』シリーズの女子プロレス版。システムは、スーパーファミコン版の『ファイプロ女子オールスタードリームスラム』とほぼ同じだ。

PCエンジン版では、全日本女子プロレスとJWPの2団体から、実名レスラー24人が登場する。各キャラの声は実際にそのレスラーたちが担当しているぞ。

スーパーファミコン版。アジャコングなど人気レスラーが登場する

スーパーファミコン版は全日本女子プロレス1団体だけだった

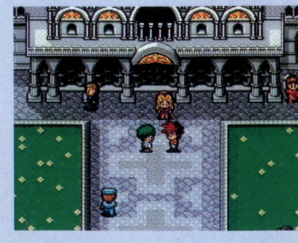
最新はみ出し情報

●本体との同時発売が予定されている、PC-FX専用ソフト『TEAM INNOCENT』と『バトルヒート』。先月号での新作発売カレンダーで発売元メーカーが発表されたが、諸般の事情によりメーカー未定に戻った。

●麻雀ゲーム『雀神伝説』は発売元メーカー未定のまま、業務用からの移植が進められていたが、今回正式にNECホームエレクトロニクスからの発売が決定した。

●日本テレネットとライトスタッフは、それぞれ『魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補』と『ブルーフォレスト物語』の発売予定日の無期延期を発表。事実上の発売中止が決定した。

●ハドソンのRPG『空想科学世界ガリバー(仮称)』の画面写真を入手。下が本誌で初公開の『～ガリバー』の画面写真だ。

残念ながら発売予定日が無期延期になってしまった『～リップ』

画面中央にいる3人は『～ガリバー』の主役キャラたちだ

※『Linda³』『ファイプロ女子憧夢超女大戦 全女vsJWP』は6ボタンパッド、メモリベース128に対応しています

新作発売カレンダー

●記号のみかた●
Hu…Huカード
CD…CD-ROM²
SCD…スーパーCD-ROM²
AC…アーケードカード
FX…PC-FX
LD…LD-ROM²
※価格はすべて税別です

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
9月15日	マッドストーカー フルメタルフォース	AC専用	NECホームエレクトロニクス	5800円
9月16日	まーじゃんファッション物語	SCD・AC両対応	日本物産	8500円
9月22日	ストライダー飛竜	AC専用	NECアベニュー	6000円

戦闘、諜報のプロフェッショナル飛竜を操る横スクロールアクション。光剣サイファーを武器に多彩なアクションで敵を倒していく。業務用からの移植だが、媒体がアーケードカード専用となり、その豊富なキャラパターンを完全再現。オリジナルステージも2つ追加された。

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
	サークIII	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
	誕生 デビュー	SCD・AC両対応	NECアベニュー	7800円
9月23日	YAWARA/2	SCD	ソフィックス	7900円

アニメやコミックで人気のあった「YAWARA!」を題材にしたデジコミの第2弾。前作の武蔵山高校時代から、三葉女子短大に舞台を移し、主人公猪熊柔の活躍を描く。メインのデジコミ以外にも、アクションやクイズといった、全部で4つのジャンルを楽しむことができる。

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
9月30日	餓狼伝説SPECIAL	AC専用	ハドソン	6900円
	ドラゴンハーフ	SCD	マイクロキャビン	7800円

コミカルなキャラを操作し、他のプレイヤーたちと競いあうボードゲーム。RPG感覚のコミックをゲーム化したもので、プレイヤーは復活した大魔王の封印を目指す。RPGのようにパラメータが存在し、止まったマスによっては戦闘も行われる。最大4人でのプレイが可能だ。

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
	女神天国	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円

9月30日 PC Engine FAN 11月号発売!

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
10月21日	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	SCD	レイ・フォース	9600円
	バステッド	SCD	NECアベニュー	7800円
10月28日	THE TV SHOW	SCD	ライトスタッフ	7800円
	卒業写真/美姫(仮称)	SCD	ココナッツジャパン	8980円
	ブラッド・ギア	SCD	ハドソン	6800円
10月予定	ヴァジュラ弐	LD専用	パイオニア	未定
	クイズアベニューIII	SCD	NECアベニュー	6800円
	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 激闘編	SCD	日本テレネット	未定
	美リュージョンコレクション 渡辺美奈代	LD専用	プラネット	5800円
11月中旬	電脳天使 デジタルアンジュ	SCD	徳間書店インターメディア	7800円
11月下旬	卒業II FX	FX専用	未定	未定
	TEAM INNOCENT	FX専用	未定	未定
	バトルヒート	FX専用	未定	未定
	PC-FX	ハードウエア	NECホームエレクトロニクス	未定
11月予定	ゲッツェンディーナー	SCD・AC両対応	NECホームエレクトロニクス	7800円
	ハイパーウォーズ	SCD	ハドソン	未定
	美少女戦士セーラームーンCollection	SCD	バンプレスト	8800円
	美リュージョンコレクション 坂木優子	LD専用	プラネット	5800円
	メロンブレインズ	LD専用	パイオニア	5800円

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
12月23日	卒業II ネオ・ジェネレーション	SCD・AC両対応	リバーヒルソフト	8800円
12月予定	愛・超兄貴	SCD	日本コンピュータシステム	未定
	GOKU	LD専用	パイオニア	未定
	雀神伝説	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
	聖夜物語	SCD	ハドソン	未定
	ファイプロ女子憧夢超女大戦 全女 vs JWP	AC専用	ヒューマン	未定
	藤子・F・不二雄の21エモン めざせ ホテル王//	Huカード	NECホームエレクトロニクス	6800円
	プリンセスメーカー1	未定	NECホームエレクトロニクス	未定
	ブルー・シカゴ・ブルース	LD専用	リバーヒルソフト	未定
	ルナティック・ドーン	SCD・AC両対応	アートディンク	未定
	ロードス島戦記II	SCD	ハドソン	未定
'95年1月予定	メタルエンジェル2	SCD	パック・イン・ビデオ	8900円
2月予定	美リュージョンコレクション3(仮称)	LD専用	プラネット	未定
発売日未定	断層都市ストレイロード	SCD	アイ・ジー・エス	未定
	アンジェラス2 ホーリーナイト	SCD	アスミック	未定
	姐	SCD	NECアベニュー	未定
	スペースファンタジーゾーン	SCD	NECアベニュー	4800円
	魔導物語1(仮称)	AC専用	NECアベニュー	未定
	魔導物語2(仮称)	AC専用	NECアベニュー	未定
	魔導物語3(仮称)	AC専用	NECアベニュー	未定
	モンスターメーカー 神々の方舟	SCD	NECアベニュー	未定
	レニーブラスター	SCD	NECアベニュー	未定
	女子プロレス(仮称)	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	ミサイルファイター(仮称)	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
	Linda³	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト 団体経営編&新人デビュー編	SCD・AC両対応	NECホームエレクトロニクス	未定
	芸者ウォーリアーズ	CD	タイトー	未定
	スチーム・ハーツ	未定	テイジイエル販売	未定
	マージャンソード プリンセスクエスト外伝	SCD	ナグザット	未定
	もってけたまご	SCD	ナグザット	未定
	愛・超兄貴	SCD	日本コンピュータシステム	未定
	熱血レジェンド ベースボウラー	SCD・AC両対応	パック・イン・ビデオ	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ2	SCD	ハドソン	未定
	空想科学世界ガリバー(仮称)	SCD	ハドソン	未定
	天外魔境III	AC専用	ハドソン	未定
	アルナムの牙 獣族十二神徒伝説	SCD	ライトスタッフ	8300円
	カブキ伝X(仮称)	AC専用	未定	未定
	キューティーハニー(仮称)	FX専用	未定	未定
	パチンコ(仮称)	FX専用	未定	未定
	プリンセスメーカー2	未定	未定	未定
	ペブルビーチの波濤(仮称)	FX専用	未定	未定
	麻雀(仮称)	FX専用	未定	未定
	麻雀(仮称)	FX専用	未定	未定
	マスターズ(仮称)	FX専用	未定	未定
	野球(仮称)	FX専用	未定	未定
	レーシング(仮称)	FX専用	未定	未定
	リターン・トゥ・ゾーク(仮称)	FX専用	未定	未定
	とらべらーず/ 伝説をぶっとばせ	SCD	ビクターエンタテインメント	未定

Human Hudson

PC Engine

RSS Roland Sound Space

真・完全移

超・大容量パワーで実現。
初の、オリジナル真・完全移植!!

PCエンジン版だけの
ニューモードも搭載!!

リョウ・サカザキを標準装備。
対戦モードで使用可能!!

がろうでんせつスペシャル

餓狼伝説 SPECIAL®

'94年9月30日発売
価格¥6,900(税別)

HUDSON GROUP HUDSON SOFT®

本　　　社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

イラスト/SNKオフィシャル

植。

ARCADE CD·ROM²専用

スピーディな連続技、
ド派手な超必殺技が炸裂!!

独自の2ラインバトルも健在。
本格派格闘ゲームの最高峰!!

餓狼スター・総勢15人が
世界最強を賭けて激突!!

☆発売記念『マイキャラ・テレカ絶対もらえるプレゼント』キャンペーン期間延長のお知らせ

「餓狼伝説2」「龍虎の拳」「ワールドヒーローズ2」「餓狼伝説SPECIAL」の4つのアーケードカード専用ソフトを2本お買い上げの方に、お好きなキャラクターのオリジナル・テレカが絶対もらえる! この、大好評のキャンペーンの応募期間を、「餓狼伝説SPECIAL」の発売日延期('94年9月30日発売)に伴い、'94年10月31日(当日消印有効)まで延長させていただくことになりました。応募要領など詳細は、各商品の取扱説明書をご覧ください。

価格¥6,900(税別)
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992

価格¥6,900(税別)
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992

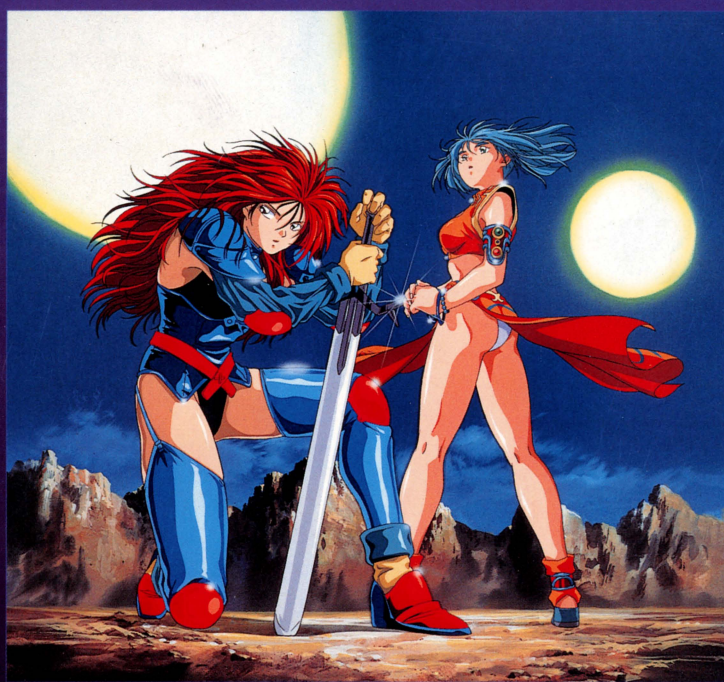
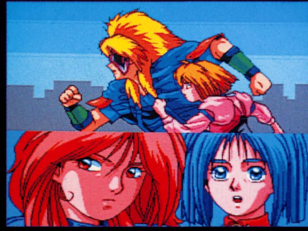
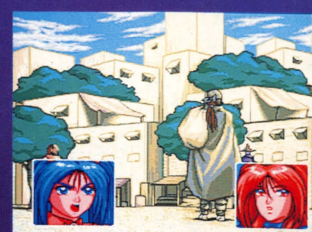
価格¥6,900(税別)
©1994 HUDSON SOFT ©SNK/ADK 1993

PC Engine FAN

1994年10月号 OCTOBER

第3種郵便物認可
平成6年10月1日発行 第7巻第10号(通巻71号)
発行人・編集人/山森 尚

発行 徳間書店インターメディア㈱
発売㈱ 徳間書店

〒105 東京都港区新橋4-10-7 問い合わせ/Tel.03(3459)8011㈹
編集/Tel.03(3578)8433 広告/Tel.03(3435)0062
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 Tel.03(3433)6231㈹

特別定価590円 (本体573円)

T1013655100598

次号予告 9月30日発売の11月号は、PCエンジンユーザー待望の格闘ゲーム「餓狼伝説SPECIAL」を編集部の総力をあげて攻略するぞ！

雑誌 13655-10
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan